



COMIQUEANDO

TODO SOBRE
SPIDER-MAN

UN COMIC DE
CYBERSIX

INFORME ESPECIAL

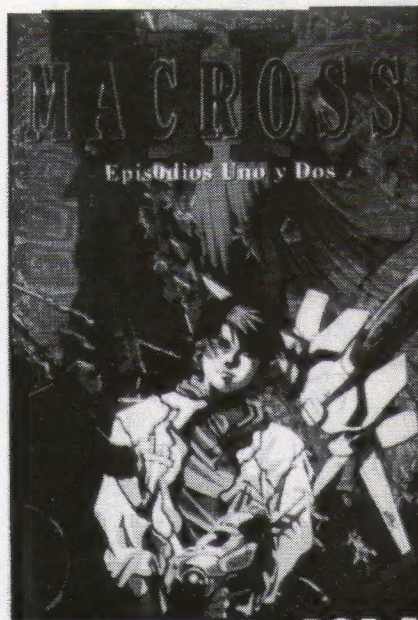
X-MEN

PARA COLECCIONAR





MANGA, EL PRINCIPIO DE UN CULTO MASIVO.

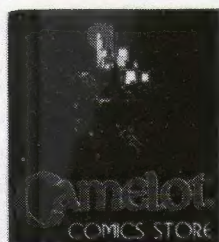
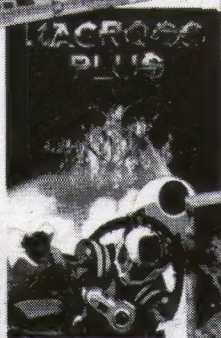


**POR FIN
EN VIDEO**

**EL FUTURO YA ESTA AQUI !!!
ATERRIZA EN EL SIGLO XXI**



**TITULOS
DISPONIBLES YA**
DRAGON BALL (6 largometrajes)
DRAGON BALL Z (9 largometrajes)
DOOMED MEGALOPOLIS
3X3 OJOS
FIST OF THE NORTH STAR
DOMINION TANK POLICE
(2 largometrajes)
MACROSS II (2 largometrajes)
LA LEYENDA DEL SEÑOR DEL MAL
UROTSUKIDOJI (2 largometrajes)
VENUS WARS
THUNDERWARRIORS
ALIEN X
ULTIMATE TEACHER (2 largometraje)



Después del éxito
arrollador de
AKIRA. prepárate
para un asalto épico
a todos tus sentidos.
Una avalancha
de los más
arrebataadores
e increíbles títulos
de la animación
japonesa.
cuidadosamente
seleccionados para
tu máximo
entretenimiento.

Camelot

**TE REGALA
CON CADA
VIDEOCASSETTE
UN CROMO
PLASTIFICADO
ORIGINAL
PARA
COLECCIONAR**

COLECCIONISTA:
Los videos
MANGA originales
son de una
superlativa
calidad de audio
y video.
Los importamos
directamente
para vos.

AV. CORRIENTES 1388
(ESQ. URUGUAY)
TEL.: 374-6152

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

Editorial
de Andrés
Accorsi

Hola, cómo va! Nosotros otra vez extenuados, pidiendo a gritos unas semanitas de vacaciones. Pero no. Falta mucho para que eso suceda. Faltan, por ejemplo, el número de Diciembre, en el que desmenuzaremos a fondo el impactante crossover titulado DC vs. Marvel / Marvel vs. DC. Y falta el número de Enero, que seguramente tendrá más páginas para albergar -entre otras cosas- la historieta del ganador del concurso, la meganota de Patoruzú que tanto nos han pedido y una mirada de cosas más. Y después sí, paramos un poquito el carro y les damos vacaciones hasta Marzo, cuando volveremos con todo. Pero basta de cebarlos. Quiero darle la bienvenida a mi amigo Lisandro Berenguer Grassi, conductor de No Tan Comix, director de Juegos de Qué? y promisorio aprendiz de jedi. El Colorado Lisandro nos va a dar una mano para cubrir a Gaby García y Juanma Gar-

cía Carral, que están sufriendo un muy duro cuatrimestre, cada uno en su facultad. Pero además, Lisandro está planificando mucho y muy buen material acerca de sus dos pasiones (Star Wars y los juegos de rol) que disfrutaremos el año que viene. Maestro, es un placer. Y llegó el fax. ¿Qué fax?. El fax que envió la DC a la empresa que la representa en Argentina, informando que por lo menos hasta fines de 1996, la editorial mexicana Vid tiene los derechos exclusivos para editar sus comics en toda Hispanoamérica. El fax lista literalmente el fracaso de Perfil y la conducta irresponsable de otras editoriales argentinas que incumplieron contratos con DC o que directamente le piratearon material. Además deja bien claro la disconformidad de DC con los diversos -pero muy modestos- proyectos que llegaron desde Argentina a partir de la anulación del contrato con Perfil. Según ellos,

ninguna propuesta combinaba un auténtico conocimiento del medio con la solidez económica y los niveles de inversión que exige DC para conceder sus licencias. Vid, en cambio, les prometió un jardín de rosas y -mientras la gilda les siga comprando sus bonifegas- va a cumplir, para que en Diciembre del '96 DC reafirme este matrimonio. El destino de DC en Argentina está sellado. Ahora la única incógnita es si Vid va a exportar sus ediciones a nuestro país o si las opciones para seguir leyendo DC se limitarán a: 1) conseguir (y pagar caras) las ediciones españolas de Zinco, o 2) aprender inglés y seguir las colecciones originales. Por milésima vez recomiendo la segunda.

De todos modos, todo apunta a que el kiosco argento va a seguir ofreciendo muchas novedades al comiquero de paladar más o menos fino. Presten atención a la Agenda Argenta

porque se vienen varias publicaciones nuevas que pueden resultarles incluso más interesantes que la nueva saguita de Superman en la que Clark descubre que Lois lo engaña con Steel, Perry White, Jimmy Olsen, Bibbo, el Detective Marciano y Maggie Sawyer... Y ya que estamos con la Agenda Argenta, fíjense que este mes viene movido en materia de eventos, muestras y afines. Será hora de apagar un rato la tele y salir a patear la city, a ver qué onda.

Dicho todo esto, los invito a recorrer el número que hemos preparado para este mes (¿vieron que era en serio eso de que en estos meses íbamos a levantar muchísimo la puntería?). Gracias a todos por estar ahí y los espero el mes que viene, en el Salón de la Justicia...



índice

SECCIONES

3. **EN EL SALON DE LA JUSTICIA.** Editorial de Andrés Accorsi.
5. **HISTORIETIPOS.** Gustavo Sala sigue humillando a los distintos ejemplares de la fauna comiquera.
6. **COMIC CLIPS.** Toda la data de todo el planeta, Ojo al Piojo y la infaltable Agenda Argentina.
17. **LOS RESCATADORES** se acuerdan de Wonder Warthog, la creación del maestro underground Gilbert Shelton.
19. **CYBERSIX.** Los dos se llaman Carlos. Los dos son número uno. Y no son Menem y Ruckauf! Trillo y Meglia siguen dando cátedra de comic!
32. **LA VERDULERIA.** Maldades a granel en la sección más despiadada de la revista.

NOTAS

10. ¿**CUAL ES SPIDER-MAN?** Diego Accorsi investiga el extraño fenómeno del exitoso y clonado Hombre Araña.
14. **REPORTAJE A JOHN ROMITA JR.** El joven autor que dejó su marca en X-Men, Daredevil, Iron Man y tantos otros, cuenta todo sobre su relación con Marvel y con su hermano, Spider-Man.
33. **X-MEN, SOLO PARA X-PERTOS.** Decimoséptima entrega de la meganota infinita que cubre vida, obra y milagros de los mutantes marvelianos.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press. Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1 piso. Y como dijo Astroboy, No al Desarme!. NOVIEMBRE de 1995.





COMIC29:33

EURO NEWS

El viejo continente se mueve como siempre al ritmo de los grandes autores. Veamos qué pasa:

Miguelanxo Prado está ilustrando el nuevo libro de Laura Esquivel (recordada autora de Como Agua Para Chocolate) con 48 dibujos a todo color que además servirán como story-boards (o parte de ellos) para el film que ya se está produciendo sobre la obra aún sin título.

Milo Manara tiene nueva historia: Gulliver, erótica relectura del clásico satírico ideado en 1726 por el clérigo irlandés Jonathan Swift. En la versión libre de Manara, Gulliver no es un hombre, sino una terrible potra de redondeados contornos.

Tanino Liberatore retomó al cibernético Ranxerox para la revista francesa L'Echo des Savanes. Ranx 3: Le Retour cuenta con un guión de Alain Chabat y se per-

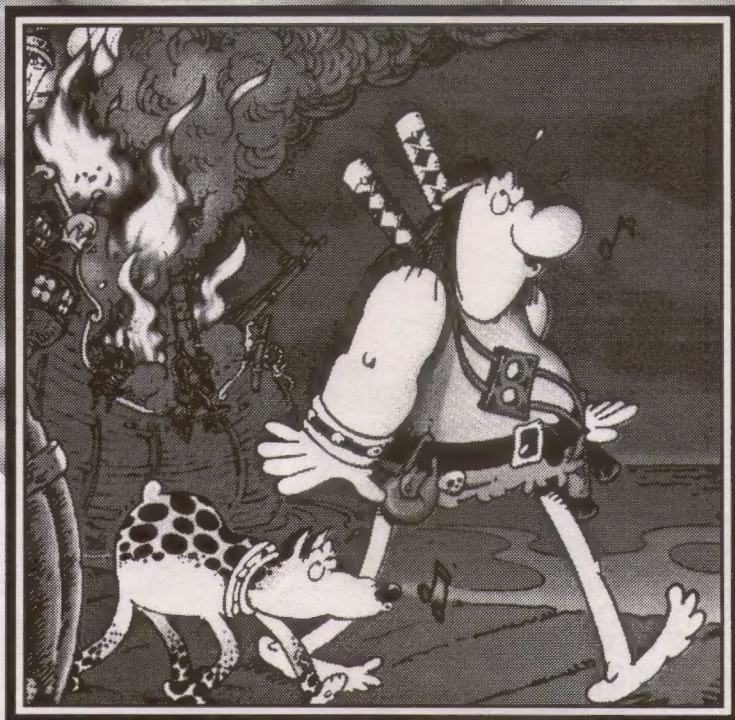
fila como uno de los grandes acontecimientos historietísticos de la década.

La revista británica GU serializa en exclusiva la serie Bad Boy, primer trabajo conjunto entre Frank Miller y Simon Bisley. Los 12 capítulos de 3 páginas están protagonizados por Jason, un pibe de 10 años que empieza escapan-

cedió a Comiqueando. El título de la primera entrega es Fils de Flingue. (F.G.)

CHAU GROO

Había una vez un señor llamado Sergio Aragonés, nacido en España, criado en México y consagrado en los EEUU, que inventó un



© Sergio Aragonés

do de un pelotón de terroríficos robots y termina en un hospital con amnesia. Se dice que Dark Horse la recopilará en un prestigio el año entrante.

Finalmente, Les Humanoïdes Associés acaban de lanzar el primer álbum de la saga de Juan Solo, la obra de Alexander Jodorowsky y George Bess que el célebre guionista anticipara en exclusiva en la nota que le con-

personaje fabuloso. Lo bautizó Groo the Wanderer y lo hizo aparecer por primera vez en el n.º 1 de Destroyer Duck (un comic de Jack Kirby a beneficio de Steve Gerber y su juicio contra la Marvel), allá por 1982. Un año después, Groo saltaría a su propia título, o mejor dicho, sus propias miniseries y especiales en dos o tres editoriales distintas. Ya con Mark Evanier de co-piloto, Enero de 1985 ve el lanzamiento de Groo en una revista mensual publicada por Epic/Marvel durante exactamente 10 años consecutivos, lo cual



da un total de 120 números, más dos novelas gráficas: *Death of Groo* y *Life of Groo*. En Enero del '95, Aragonés y Evanier decidieron buscar nuevos horizontes y una jugosa oferta hizo que Groo se mudara a Image, donde se publica actualmente. O por lo menos hasta Diciembre, cuando el n.12 de Sergio Aragonés' Groo marque la despedida del bárbaro más inepto de todos los tiempos.

Tras 11 años de publicación interrumpida, Aragonés decidió terminar al menos por ahora las andanzas de Groo. Aparentemente, las ventas de Groo alcanzaron un pico con el n.1 de Image pero, alrededor del n.4, volvieron a los niveles habituales de cuando Epic editaba la serie. Además, el talentoso humorista estaba necesitando un descanso después de tantos años de actividad constante.

Sin embargo, los creadores de Aragonés no deben desesperar, ya que el autor está planeando una mini-serie de Rufferto (idolol) y el regreso de otro gran personaje: Mighty Magnor. Además, está preparando para Diciembre un especial para Marvel en el que se burla de todos sus personajes. Y mientras esperamos ansiosamente estos nuevos proyectos, nos preguntamos varias cosas: ¿Volverá Groo?, ¿Qué quie-

re decir "mulch"? ¿Did I err?... (Mr.M.)

HOVALSHI LEVANTA VUELO

El panorama español está lleno de expresiones alternativas de inigualada calidad y altísimo vuelo creativo, como lo ejemplifican Mr.Brain, Impresiones de la Isla, Mondo Lirondo y la publicación que hoy nos ocupa, Kovalski Fly. Publicada por Coca Flims, los cuatro números editados hasta hoy de Kovalski Fly muestran un delicioso humor cutre, junto a situaciones bizarras y delirantes relecturas de tópicos clásicos del comic de género. En la parte gráfica del n.4 resaltan Pedro Vera (una obra maestra de 4 páginas titulada *Arrastrada al Abismo* por el Demonio de la Lujuria) y Gerard Miquel (con las aventuras del Detective McGlup), aunque el grupo formado por Oliverio Dumas, Ladislao Kubala, Coca Vilar y Luis Durán es más que compacto y efectivo. Todo aquel que quiera lanzarse a un vuelo desenfrenado y desenfadado por los cielos del buen comic, no tiene más que escribir al Apartado de Correos 7007, Valencia 46080. Y olé! (F.G.)



OJO al piojo

.ASH, el exitoso superhéroe-bombero de Joe Quesada y Jimmy Palmiotti, verá sus primeros cinco números reeditados en un lindo librito. ¿No es irónico que un bombero protagonice un título "hot"?

.AVENGELYNE, la dotada heroína de Maxim Press, se encuentra con Prophet (de Extreme, la otra línea de Rob Liefeld) en un álbum de tapa dura, con guión de Liefeld y dibujos de Stephen Platt y Mike Deodato.

.BATMAN vuelve al mundo de los Elseworlds, esta vez de la mano de Howard Chaykin, guionista y dibujante de *Dark Allegiances*, un prestigio que lleva al encapotado a 1936, a luchar contra el fascismo.

.BOBA FETT, el famoso mercenario de la saga de *Star Wars*, tiene ahora su propio especial, secuela de *Dark Empire II*. Escribe John Wagner y dibuja Cam Kennedy, dos habituales creadores de *Judge Dredd*.

.CONCRETE, el fabuloso personaje de Paul Chadwick, verá una segunda tanda de historias recopiladas en el libro *Concrete: Short Stories 1990-1995*, editado por Dark Horse. Sumamente recomendable.

.FIREBRAND es un nuevo superhéroe de la DC, que se lanza en una serie escrita por Brian Augustyn y dibujada por Sal Velluto. A simple vista parece una cruz entre *Ghost Rider* y *Robocop*, pero por ahí zafa.

.FLAMING CARROT, un personaje demencial e interesantísimo de Bob Burden, vuelve en el n.1 de una nueva colección, ahora editada por el propio Burden. Ideal para los que se copan con una onda más sacada.

.GEN/13, el archi-exitoso grupito de Wildstorm, se junta ahora con The Maxx para coprotagonizar un especial escrito por Bill Messner-Loeb y dibujado por Tomm Coker. A este sí le tenemos fé.

.INDIANA JONES vuelve a las andadas, esta vez en una miniserie titulada *Indiana Jones and the Sargasso Pirates*. Escribe Karl Kesel, dibuja Eduardo Barreto y, como siempre, edita Dark Horse.

.MAN-BAT, no contento con la miniserie *Elseworlds*, protagoniza ahora otra serie de tres episodios en la

continuidad oficial. Escribe Chuck Dixon y dibujan Flint Henry y Eduardo "me anoto en todas" Barreto.

.MOEBIUS Comics es un nuevo título de la editorial Caliber, pensado para seguir difundiendo en los EEUU la fascinante obra del gran historietista francés. Sale antes de fin de año.

.PITT, la "creación" de Dale Keown, se va de Image a Full Bleed, la nueva editorial propiedad del propio Keown. Sin embargo sigue en pie el crossover con Hulk y no se descartan futuros team-ups con otros personajes de Image.

.RUNE, el personaje que creó Barry Windsor-Smith para el Ultraverse, se enfrenta ahora con *Venom* en un especial que pinta por demás intrascendente. Volvé, Barry, te perdonamos!

.SCUD, el Asesino Descartable, es una de las más gratas sorpresas que nos dio últimamente el underground yanki. Rob Schrab escribe, dibuja y edita este comic desopilante, violento, surrealista y genial.

.SHI, la samurai de Bill Tucci, acaba de terminar su team-up con *Cyblade* y ahora se junta con *Griffet*, uno de los WildCATS en un especial escrito y dibujado por Tucci, Travis Charest y Jim Lee.

.SOLAR, Man of the Atom, el somnífero personaje de *Accclaim/Valiant* cae a partir de su n.60 en las garras de Keith Giffen que -en su calidad de guionista y dibujante- piensa darle vuelta como a un panqueque.

.STORM debuta en Diciembre con una miniserie a cargo de Warren Ellis y Terry Dodson, mientras que Archangel protagoniza un especial en blanco y negro escrito por Peter Milligan y dibujado por Steve Lightle. Esal!

.VAMPS, las vampiras motorizadas de Vertigo, protagonizan una nueva miniserie titulada *Hollywood & Vein*, siempre a cargo de Elaine Lee y Will Simpson. Además, Vertigo reedita en un álbum la primera saga.

.WAR MACHINE y *Force Works*, los dos títulos más flojos de la línea Avengers, cierran como resultado *The Crossing*, el relanzamiento de la línea. Pronto se los reemplazará con nuevos títulos de los Vengadores.

AGENDA ARGENTA

¿QUE LEEMOS?

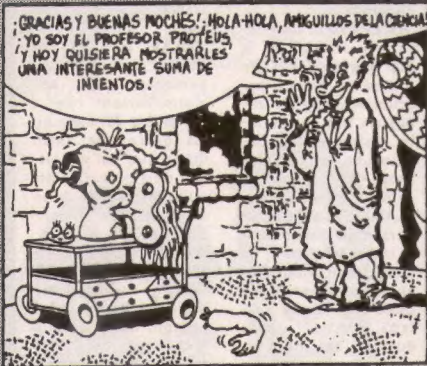
CON EL HACHA BAJO EL BRAZO

Empecemos aclarando que "El Leñador Anónimo" es una revista en donde trabajan profesionales de varios medios y gente que hace rato la viene yugando y bien. Además tiene una impresión y un diseño de puta madre. Por todo esto excede la caracterización de fanzine, transformándose en una muy buena propuesta de revista autoproducida.

Entre las historietas se respira un grato aire de libertad y dedicación profesional, destacándose la del Dani de O, la de Fantoni y el laburo gráfico de las otras. Fotonovela, cuentos, notas, poesía y un par de ideas muy pìolas (lo del Prole es brillante) completan el material de este Leñador.

Búsquenia porque al igual que

© Fantoni



mucho de lo que se está haciendo a este nivel en la Argentina, vale la pena conocerlo y disfrutarlo. (H.B.)

NO LA SUELTO NADA!

Para este mes de Noviembre está anunciado el lanzamiento de Suéltelme! una nueva revista de historietas y humor para el mercado argentino. La propuesta viene capitaneada por Esteban Podetti y cuenta con la participación de Pablo Fayó, el Niño Rodríguez, Pablo Sapia, Dario Adanti, los hermanos Pablo y Diego Parés, el Marinero Turco y nuestro Dani the O. Algo así como un seleccionado de los mejores dibujantes con onda humorística de los últimos diez años. La revista arrancará con periodicidad bimensual (con ganas de pasar a mensual) y tendrá 32 páginas y tapa a color. Mucho humor delirante, varias (y muy buenas) historietas y hasta notas a cargo de Elvio Gandolfo y Fernando (el del Sí de Clarín, no el Bicho) García son algunas de las puntas que harán de Suéltelme! una revista de indispensable lectura. Suerte, chicos! (A.A.)

¿QUE T.VES?

CABLE BIZARRO

Nuestro amigo Axel Kuschevatzky (alias "el Bebé de Rosemary"), director de la impactante revista La Cosa, conduce un ciclo de Cine Bizarro que se emite los martes a las

23:50 por el Canal 5 de Cablevisión y los miércoles a las 23:00 por CV-SAT. El máximo connoisseur del cine-verdulero ha reunido para Noviembre las siguientes "joyas" del Séptimo Arte: El 7/11 se proyectará Myra Breckendridge, el 14/11 llega Percy, el 21/11 será el turno de Los Siete Minutos y el 28/11 cierra el mes Más Allá del Valle de las Muñecas. No sé si serán buenas, pero peores que Tiempo Nuevo no pueden ser. (Mr.M.)

¿DONDE VAMOS?

COMIC Y MEDIO AMBIENTE

Esos dos temas aparentemente tan disímiles serán el objeto de una mesa redonda que se presentará el viernes 24 de Noviembre a las 17 hs. en la Facultad de Historia y Letras de la Universidad del Salvador, Rodríguez Peña 640. Entre los panelistas estarán Oscar de Majo, Andrés Accorsi, Ricardo Ferrari y varios historietistas más. Pocas son las veces que se le da bola al tema del medio ambiente pero menos son las veces que se le da bola a la historieta en el ámbito universitario, así que mataría que fuéramos de a muchos. Nos vemos. (Mr.M.)

EL REGRESO DEL CACIQUE

A partir del 23/11, el Centro Cultural Recoleta será la sede de un merecidísimo homenaje a Patoruzú. En las paredes del centro podremos ver numerosas publicaciones ori-

Humberto Pollo



por Dani the O

ginales de la época de gloria del personaje de Dante Quinterno junto a dibujos de muchísimos dibujantes de hoy, homenajeando a un clásico de siempre. Entre estos expositores están confirmados Carlos Níne, Landrú, José Muñoz, Oscar Zárate, Sergio Langer, Diego Bianchi, Pablo Páez, Gabriela Forcadell, Pablo Zweig, Maitena, Pablo Sapia y varios más. Un verdadero lujo organizado -como siempre- por nuestro amigo Elenio Pico y auspiciado por la Fundación Omega Seguros. Allí estaremos. [A.A.]



© Dante Quinterno

MERIDIANA A TODA MARCHA

Después de la exitosa muestra de Mandrafina, Meridiana presenta en su local de Callao 1090 una exposición de originales de Carlos Meglia, con mucho Cybersix, trabajos coloreados por computadora y todas esas cosas que Carlitos hace tan bien. Hay tiempo para ir a verla hasta el 15 de Noviembre. Tres días antes, el domingo 12/11, Andrés Accorsi presenta un nuevo show (no muy distinto a los que se hacían en Planeta Comic) a partir de las 16 hs., con entrada gratuita. El domingo 19/11 inaugura una muestra de originales de Lucas y los Cazadores con la presencia de los autores, que dialogarán con el público y firmarán ejemplares. Lo mismo sucederá el 17/12, que es el día en que termina la exposición. Finalmente, el 25/11 a partir de las 16 hs. tendrá lugar una nueva Convención de Robotech, con la presencia del experto Robotecnólogo Juan del Compare. Lo dicho, Callao 1090. No te lo pierdas. (Mr.M.)



© Lucas

© Breccia/Osterheld



AL MAESTRO, CON TODO

por Andrés Accorsi

El 14 de Noviembre, pocos días después de cumplirse el segundo aniversario de su fallecimiento, el genial Alberto Breccia será homenajeado -por primera vez- como corresponde. Ese día abrirá sus puertas en el prestigioso Palais de Glace una muestra multimedia titulada Luces y Sombras de Alberto Breccia.

Marcelo Schapces, organizador del evento y director del recordado video Breccia X 4, nos dijo "No se trata de exponer sus originales solamente, ya que el complejo tramado de la historieta los mantiene dispersos por el mundo, a pesar de la tarea de recuperación que hizo Alberto en sus últimos años de vida. Se trata de acercarnos a su particular universo, sombrío, monstruoso, de contraluces expresionistas, pero también plagado de color y de un humor sarcástico y despiadado. Se trata de oír su voz y la de sus colaboradores cercanos, de compartir su imagen y su mundo". Para esto las salas contarán con monitores de TV en los que se proyectarán dibujos, cuadros y una enorme variedad de reportajes que tienen al "Viejo" como protagonista. Estos documentales estarán acompañados de la voz y el análisis de estudiosos de la obra de Breccia, como Juan Sasurain y Guillermo Saccomanno. Y además de las obras de Don Alberto, podremos ver trabajos de un verdadero elenco multiestelar

de dibujantes de historietas, encabezado -obviamente- por Enrique, Patricia y Cristina Breccia. Pero además estarán Quino, José Muñoz, Fontanarrosa, Mandrafina, Rep, Lito Fernández, Caloi, Lucho Olivera, Alejandro O'Kif, Max Cachimba, Horacio Lalia, Crist, Quique Alcatena, Carlos Garaycochea, Pez, Solano López, Sábato, Leo Manco, Elenio Pico, Agustín Comotto, Juan Giménez y hasta artistas españoles como Jordi Bernet, Carlos Giménez y Antonio Hernández Palacios.

Muchos de estos artistas, guionistas de la talla de Carlos Sampayo, Carlos Trillo, Ricardo Barreiro y Carlos Albiac, más periodistas, editores e invitados especiales participarán también en pequeñas charlas abiertas al público en las que se recordará y se discutirá la impresionante obra de ese gigante del comic que fue Alberto Breccia.

Tres últimos datos: La muestra termina el 5 de Diciembre, ha sido declarada de Interés Municipal por el Concejo Deliberante y viajará el año próximo a España para ser exhibida en la Casa de América en Madrid. Si sos un fan de la historieta argentina, no hace falta que te recomiende esta muestra. Si no lo sos, vení igual, que el mejor de todos te puede convertir en un santiamén en un cebado incondicional de nuestro Noveno Arte.



Muchos se preguntarán por qué hacemos esta nota del Hombre Araña si siempre le damos con un caño, o parece que no nos gusta. Muy simple, porque nos guste o no, Spider-Man es un pilar del comic y el personaje que más plata le da a Marvel por mes, sin contar que este último giro, la renombrada saga del Spider Clon, ha vuelto a poner a nuestro simpático vecino arácnido en el candelero. Repasemos un poco su historia y veamos qué corno pasa en la vida de este -aparentemente- inagotable héroe.

CUAL ES,

SPIDER-MAN?

por Diego Accorsi

Nació en el '62...

A principios de la década del sesenta, en los albores de la Era Marvel, por un desliz del destino, apareció -como un chiste a un capricho- el superhéroe que se convertiría en el símbolo de la editorial y en el personaje modelo de la década: Spider-Man.

"Durante mucho tiempo estuve dando vueltas con la idea de hacer una serie que violara todas las convenciones, que quebrara todas las reglas. Una serie cuya estrella fuera realmente un adolescente, en lugar de hacerlo un (ugh!) compañero del héroe adulto. Una serie en la que el protagonista pudiera perder tantas veces como ganar -en realidad más a menudo. Una serie en la que nada avance de acuerdo a una fórmula -las situaciones, el elenco de personajes y sus relaciones entre ellos, sería todo único e inesperado. Sip, sabía lo que verdaderamente quería, ¿pero dónde tendría la chance de probarlo? ¿Dónde excepto en una revista que planeábamos cerrar de todas maneras?" Así cantaba Stan Lee la creación de Spider-Man, ¿pero por qué ese nombre? "¿Por qué Spider-Man? Simple. En una antiquísima era, casi la Paleolítica, cuando yo era adolescente, uno de mis héroes favoritos de los pulps era un justiciero llamado The Spider. Todavía me acuerdo como me estremecía el subtítulo de la revista. Se llamaba The Spider, pero después del nombre venían las palabras imborrables: Amo de los Hombres. Sólo por un rato jueguen con esas palabras en sus bocas, sientan ese delicioso sabor: The Spider, Master of Men. Mi mente ya lo había decidido, el escenario estaba listo, los cartas estaban echadas. Yo no era más que una marioneta en la obra sombría del destino". Lee discutió la idea con el editor Martin Goodman pero Goodman señaló que la mayoría de la gente odia a las arañas. Lee lo cebó con el Spider de los pulps y cómo les gustaba a los pibes de su generación.

Y así, Stan The Man fue a ver a su amigo y colaborador Jack Kirby, lógica opción para un superhéroe considerando las maravillas que Kirby venía haciendo en Fantastic

Four y
Hulk. Lee



le pidió un héroe poco heroico, que no fuera el típico chabón graso, quería un tipo normal en un traje. Kirby aceptó, pero a Stan no le conformó el diseño; era demasiado heroico. Y aunque Kirby creó el traje y la tapa para su primera aparición, Stan prefirió pasárselo su araña a otro.

Desde 1955, el distinguido dibujante Steve Ditko venía haciendo comics de ciencia-ficción, mucho marcionito y monstruos de primera calidad y vaya uno a saber por qué cosas del destino, Stan Lee le pidió a él que le redibujara a su Spider-Man. Y lo que hizo Ditko fue grandioso. El pibe flacucho poco lindo, los fondos magníficos de

una sombría New York, los movimientos geniales. "Después de la aparición de Spidey en Amazing Fantasy n°15" -sigue Lee, "la revista se cerró y todos nos olvidamos del tema. Me había sacado al personaje Araña de mi sistema y ya podía volver a nuestras grandes superestrellas". Pero cuando llegaron las cifras de venta ese comic había sido un golazo e

inmediatamente se reunieron los avechuchos (Goodman & Lee) y Spider-Man tuvo su propia revista. Con los realistas dibujos de Ditko y los diálogos chistosos de Stan, the Amazing Spider-Man era un golazo que crecía número a número.

Aracnofilia

El adolescente Peter Parker, un típico habitante de Nueva York que vivía con sus tíos, es picado durante un experimento con radioactividad por una araña que había sido bañada por los rayos. Al poco tiempo, el joven Peter posee la capacidad de caminar por las paredes, superfuerza, agilidad sobrehumana y un sentido "aracnido" para detec-

tar peligros. Con sus propias manos se fabrica un lanza-telaraña (y la telaraña sintética, claro) y un traje para hacerse reconocible. Su intención es ser famoso y popular. Tiene poderes y quiere aprovecharlos. Camino a su gran presentación en la tele, se cruza con un chorrillo y no le da bola; lo podría haber parado, pero la fama era más importante. Ese



chorrío asesinaría a su tío Ben y así, el Hombre Araña aprendería que "con grandes poderes vienen grandes responsabilidades", frase que desde 1963 hasta ahora deben haber repetido seiscientos millones de veces.

De la mano de Lee y Ditko (que también mojaba el pancito en los guiones, los villanos y a veces hasta los diálogos -cosas por lo cual nunca se le dio crédito) Spider-Man nos fue presentando una galería de enemigos (generalmente relacionados con animales) muy interesante: Vulture, Dr. Octopus, Lizard, Sandman, Green Goblin, Kraven, Scorpion, Kingpin, Beetle, Chameleon, Electro, Tarantula, etc. Los personajes secundarios como la Tía May, J.J. Jameson o Gwen Stacy aportan vida al comic cuyo éxito trae la nueva revista del arácnido: Spectacular Spider-Man. Luego vendrían muchas más (Marvel Team-Up, Marvel Tales, Web of Spider-Man, etc.) hasta el día de hoy, en que hay más títulos de Spider-Man que los humanamente tolerables.

En el número 38 de Amazing... se va Ditko para ser reemplazado por John Romita (mucho menos imaginativo que Ditko, pero más cumplidor). Por las páginas del Hombre Araña pasarían cientos de dibujantes y guionistas, héroes y villanos, pero el público ya estaba enganchadísimo con un héroe joven que peleaba y hacía chistes, con problemas como cualquier otro, que podría ser nuestro amistoso vecino. Spider-Man fue el primer héroe que por problemas económicos se cuestionó el dedicarse al choreo o que día a día se replanteaba su rol de héroe por sobre el de ser humano, la posibilidad de fallar pesaba sobre el inexperto Peter. Pero claro, para llenar tantas opciones había que ir inventando rápido y sin importar mucho qué corno se hacía. Si era Spider-Man, vendía. Está todo bien.

Spider-Fruta

A medida que se agotaban los ideas, la gente de Marvel recurría más y más a las transformaciones de personajes secundarios en villanos o en sacudidas emocionales. Cuando Peter se va de la universidad, su amiga, Gwen Stacy, estaba sobrando. Con bombas y platillos, en el número 122 de Amazing el Green Goblin mata a la jovencita (idea de John Romita, aprobada por Roy Thomas [Jefe de Coordinadores] y Stan Lee, ejecutada por el guionista Gerry Conway) a quien números atrás le habían matado al padre.

Dentro de la mediocridad general que reinaba en los títulos arácnidos en los setenta, hubo una saquita que pasó casi desapercibida: las Amazing de la 141 a la 151 y el Giant Size n°5, lo que ahora se conoce como la "Clon Genesis". Los culpables fueron Gerry Conway, Len Wein y Archie Goodwin en guiones, Ross Andru y Gil Kane en dibujos y John Romita, Frank Giacoia y otros verduleros en tintas. Esta saga es únicamente el resultado de un intento desesperado por revivir de alguna manera a Gwen Stacy, para complacer a las legiones de Marvel-zombis que clamaban por la aparición con vida de la rubia. Y así salió. Reaparece Gwen ante el asombro de Peter y se comprueba que es la verdadera. Atrás de todo está el Jackal (Chacal) que resulta ser el profesor de biología de Peter, Miles Warren, quien años atrás tomara muestras del tejido de sus alumnos y -enamorado de la joven- "la volvió a la vida" mediante una reproducción clónica.

En un enfrentamiento en un estadio, el Jackal desmaya a Peter que al despertar se encuentra con una sorpresa: hay dos Spider-Man! Si, el Profesor Warren clonó también a Peter y los Hombres Arañas pelean entre ellos para ver cuál es el verdadero. Mientras, Gwen convence a Warren de su locura y este se sacrifica contra su bomba. En la explosión mueren (supuestamente) el Chacal y un Spider-Man. El otro Spider-Man no puede ni quiere probar que él es el verdadero; lo da por obvio y tira al "cadáver" de su clon por la chimenea de una fábrica. El clon de Gwen saluda y se va, para volver en un olvidable anual dentro de varios años. En 1981 se acordaron del asunto en la revista What If...?, donde hicieron un ¿Qué hubiera pa-

sado si el clon de Spider-Man hubiese vivido?, en donde los arácnidos se habían dividido en dos partes: la que partió el título de Hombre Araña, turnándose con el traje (y con Mary Jane) un día cada uno, Pavada total. Y ahí quedó el asunto. Basta. Se terminó. ¿O no?

De los '80 podemos rescatar el cambio de traje (Amazing 252, explicado en Secret Wars y ahora en la miniserie Planet of the Symbiotes), donde por primera vez Peter Parker con el traje negro parece una araña (¿o alguien via arañas rojas y azules?). Esto daría pie al origen de Venom (luego Carnage y el robo despiadado) durante el famoso período macfarlanesco de gloria. Todd McFarlane (a partir de la Amazing 298) le da todo un nuevo look al Hombre Araña, logrando records de venta inigualables. Y el nuevo título, Spider-Man. Un poco antes de Mc, está la saga de la muerte de Kraven, por Mike Zeck y J.M. DeMatteis, muy digna para la época. Y nos vamos hasta 1992, o hasta el 2009, cuando Peter David y Rick Leonardi traen las buenas aventuras de Spider-Man 2009 (nada que ver con Peter Parker, pero...).

En general, desde la partida de McFarlane y Erik Larsen, los títulos de Spider-Man venían en franca decadencia, con malos dibujantes tratando de copiar a Mc y desesperados guionistas en búsqueda de una idea para expresar. La idea no venía... así que la fueron a buscar a la Amazing Spider-Man 151 de 1975: volvía el Spider-Clon!

El viejo truco del clon...

En la revista Spectacular Spider-Man n°216 (sept. '94) el Hombre Araña se encuentra con Peter Parker en la terraza del hospital en el que está internada la tía May. Tras una breve lucha, ese Peter se revela como el clon creado por Jackal y Spidey no lo quiere ver ni



en figuritas. La saga se llama Power and Responsibility y corre por los cuatro títulos de Spider-Man (Amazing, Spectacular, Web of y el sin adjetivo) donde Spider-Man es encerrado en el asilo Ravencroft para villanos dementes por el misterioso Dr. Judas Traveller y su banda. Termina con un escape ayudado por el clon, aunque no se amigan. Las cuatro partes comparten la revista con un flip que cuenta el Birth of a Spider-Man, con un resumen de la historia del clon. En aquella explosión que mató al Chacal, el clon sólo quedó desmayado, para despertar en el fondo de una chimenea de una fábrica abandonada. De ahí en más, la pesadilla de saberse un duplicado (idea implantada por el Profesor Warren) y el exilio, duran-

te el cual usó el nombre de su tío y el apellido de soltera de su tía: era Ben Reilly.

Casti todo en Spider-Man funciona a manera de sagas entrelazando sus cuatro títulos como si fuera una sola revista semanal, con la Spider-Man Unlimited como especiales trimestrales, por lo que haremos una rápida reco-

les que Peter (y Ben) y el tercer clon recupera la memoria: él es Peter Parker. En The Mark of Kaine se enfrentan los tres Peter Parkers contra Kaine, pero el último en aparecer se vuelve loco y se transforma en una máquina asesina capaz de cambiar su estructura molecular. Sobre el final, Ben decide reemplazar a Peter en la cárcel, y así Peter pasa a ser el Scarlet Spider. En Crossfire, el Scarlet Peter vuelve a caer en los juegos de poder del Traveller, a quien termina salvándole la vida. En The Trial of Peter Parker, Spider-Man y el policía que encerró a Peter tratan de capturar a Kaine para que confiese y Stunner, la amante de Octopus, desea matarlo para vengarse. Traveller junta a los villanos dementes de Ravencroft para juzgar a Spider-Man y resulta inocente. Finalmente Spider consigue que Kaine confiese y se descubre que él es un primer clon defectuoso de Peter, con una deformidad en la cara, quien siempre odió a Reilly. Así, Peter Parker (Ben) es puesto en libertad y los arácnidos se amigan. Tras esto, un análisis del futuro hijo de Mary Jane revela que el padre de la criatura es un clon! Peter es el clon y Ben el verdadero!

Se viene Maximum Clonage (con el truíto de Age of Apocalypse de Alpha y Omega) en donde Kaine se escapa de prisión, aparecen un poco el Punisher y los New Warriors y vuelve el clon demente cambiándose bajo el nombre de Spidercide a las órdenes de Jackal. Este loco de la guerra logra confundir a Peter que, sacudido por la noticia de su verdadera naturaleza y Gwen de por medio, se alía a él. Kaine y el Scarlet vencen a cientos de clones malformados de Spidey, pero Spidercide acaba con Kaine. Llegó el fin

del Chacal tratando de salvar a su amada, el clon de Gwen Stacy, y Spidercide también se revienta desde una terraza. Luego, en Exiled, Peter le entrega el traje de Spider titular a Ben, pero este prefiere quedarse con su propio traje. En Time Bomb descubrimos que el Jackal al morir activó un programa en la mente de Peter para que mate a Mary Jane (como la venía viendo Kaine en sus delirios), pero Scarlet y los New Warriors lo frenan y ella lo cura. The Greatest Responsibility introduce a la nueva Dr. Octopus, Carolyn Trainer, hija del mejor amigo de Ben, y Peter decide retirarse de la "carrera" de superhéroe para bienestar de su esposa y su hija. Ahí los títulos de Spider-Man cambian de nombre y salen the Amazing Scarlet Spider, Web of Scarlet Spider, etc. con la saga Virtual Mortality introduciendo nuevos personajes a la vida de Ben Reilly, quien fuera el único Spider-Man hasta la fatídica Amazing 149 de 1975.

¿Qué pasó con Ben desde 1975 hasta ahora? Hay que leer la miniserie Spider-Man the Last Years, por De Maffei, Romita Jr. y Janson. ¿Qué pasa ahora con Spider-Man? Bueno, para empezar, saca un

título nuevo a cargo de Dan Jurgens llamado Sensational Spider-Man desde su número 0, presentando el nuevo traje y engancho con la vuelta a la numeración común de las revistas de Spider-Man, cuando Ben acepta su rol como el verdadero Hombre Araña y deja de ser Scarlet Spider en la saga The Return of Spider-Man. Si quieren saber qué le pasó a Peter-Spidey en su juventud hay que leer Amazing Fantasy (16-19) escrita por Kurt Busiek, al igual que Untold Tales of Spider-Man, que cuenta historias no reveladas de sus primeros años (un robo más, bah).

Pero Peter Parker no se va a quedar mucho tiempo más guardado. Como en Iron Man, Captain America, Thor, Batman, Superman y tantos otros, este es el famoso truco de la aparición del segundo personaje que reemplaza al verdadero por un tiempo y después hay más revistas en casta. Vamos... ¿Peter Parker el clon? Andaaaahh...!



rrida por las sagas que siguen, esto es, desde Noviembre del '94 al presente.

En Back From the Edge, Spider-Man acepta su rol de Peter Parker, que había abandonado hacía un tiempo, pero peleando contra el Buitre es infectado por un virus mortal. The Exile Returns inserta al "clon" en Nueva York, donde es apodado por la prensa Scarlet Spider y debe enfrentarse con Venom. Por atrás aparece un encapuchado atormentado por imágenes de un futuro con la muerte de Mary Jane, que sólo se

lo conoce como Kaine e irá cobrando protagonismo en las sucesivas sagas. En Web of Life se revela a Kaine como un conocido del pasado de Ben e introducen a su amigo, el científico Seward Trainer. Kaine se enfrenta al Scarlet Spider y asesina al Grim Hunter, heredero de Kraven. En Web of Death, Mary Jane comprueba que está embarazada, mientras el Dr. Octopus le salva la vida a Peter y Kaine mata al viejo villano de ocho brazos. En Smoke and Mirrors reaparece el clon de Gwen Stacy y varios clones del Jackal, que les revela que tanto Peter como Ben son clones del verdadero. En Players & Pawns aparece un tercer Peter Parker del fondo de los laboratorios del Jackal y amnésico, se larga a vagar por ahí, mientras el Chacal y Kaine se dan masa. La Amazing Spider-Man n°400 narra la esperada muerte de la tía May y se llevan preso a Peter por un crimen que no cometió. En Aftershocks se revela que el crimen en realidad lo cometió Kaine, pero tiene las mismas huellas digita-



MI PRIMER REPORTAJE INTERNACIONAL EN LA CONVENCION DE COMICS DE SAN DIEGO FUE A ESTE GRAN DIBUJANTE QUE, AUNQUE PAREZCA MENTIRA, TODAVIA DEFIENDE A MARVEL A MUERTE Y MANDA PALOS PARA

LOS ARTISTAS QUE SE LA CREEN. EL HIJO DEL LEGENDARIO JOHN ROMITA, MIENTRAS FIRMABA X-MENS Y DIBUJABA TELAS DE ARAÑA CON OJOS SALTONES NOS CONTO UN POCO DE TODO. CON USTEDES, JOHN ROMITA JR.



reportajes john romita jr

DA: Bueno, empecemos con cuándo y dónde naciste.

JRJR: Nací en New York, agosto de 1966, en Brooklyn. Hace un par de años...

¿Y cómo empezaste en el campo de los comics?

Bueno, mi padre era dibujante y de chico me gustaba ver a mi papá dibujando y eso era lo que quería hacer. Cuando tenía 8 años y vi a mi papá dibujando a Daredevil me vino la idea de que yo

necesitaba dibujar y quería convertirme en un artista como él. Entonces fui a Marvel cuando tenía 18 años y mostré mis dibujos y me dieron trabajo.

La influencia de tu padre fue muy grande...

Muy pero muy grande.

... dentro de Marvel?

No, dentro de Marvel no, porque yo trataba de dibujar con mi estilo. El no me ayudó para nada, a decir verdad, era una molestia porque todos creían que yo conseguía trabajo por ser su hijo.

No eras vos, eras "el hijo de".

Claro.

Ahora yo te tiro una palabra y vos me decís lo primero que te viene a la mente ¿sí?

Si, si, dale.

Marvel.

Familia.

DC.

Casi familia.

Spider-Man.

Mi hermano mayor.

El estado actual del mercado de comics.

Difícil.

Dinero.

Nunca suficiente.

Proyectos futuros.

Spider-Man.

Personaje favorito.

¿Para dibujar o el favorito...?

No, el favorito en serio, como fan.

Probablemente Spider-Man. Spider-Man o Daredevil.

¿Y para dibujar?

El Punisher.



¿De cuál de tus trabajos estás más orgulloso?

Daredevil: Man Without Fear, con Miller.

¿Tenés conciencia de que tu apellido es uno de los grandes nombres de la historia del cómic?

Bueno, el nombre de mi papá es el grande. Yo soy sólo el hijo.

Creo que en los '90 tu nombre suena más que el de tu padre.

Muchas gracias, es bueno saberlo, pero son los personajes los que nos ayudan. Uno dibuja a los personajes y si se hace famoso, es por ellos. Tenés que mantener la cabeza sobre los hombros. El dibujo es muy bueno, pero cuando las personas se vuelven muy orgullosas de sí mismas y creen que son ellas las que venden, bueno, en realidad son los personajes los que venden las revistas.

¿Estás seguro?

Si, completamente.

¿Viste las cifras de venta de Image?

(RISAS).

¿Nunca pensaste en hacer tu propio personaje en tu revista de tu compañía?

No, me gusta trabajar con Marvel. Han sido muy

muy cómodo con mi trabajo.

Y después, X-Men fue el gran empujón.

Si, claro.

¿Qué opinás del merchandising alrededor del cómic?

Creo que es bueno para la gente dueña de la compañía, pero no me importa. A mí me gusta dibujar y las revistas y las publicaciones en sí. No me importa mucho el merchandising, es demasiado.

Pero vos dibujaste figuritas y...

Ah, las figuritas no me molestan. Las figuritas están bien, pero creo que los comics deberían ser eso: comics. Ahora las compañías hacen cientos de miles de millones en merchandising pero a mí eso no me importa mucho.

¿No creés que con esto del Spider-Clon están estafando a la gente? O sea, el Spider-man que uno creía el verdadero Peter Parker, en realidad, por años, no era el verdadero...

No lo creo, mucha gente siente que les han mentido; pero hay más historias que faltan para explicar todo eso. Y no se van a sentir tan estafados cuando todo termine.

Claro, la saga aún no terminó y van a revertir todo de nuevo...

No, no creo que lo reviertan, pero van a hacer una buena historia para que todos queden satisfechos.

¿Y vos sos parte de estos cambios? ¿Tenés algún input en los guiones?

Si, en los plots, en el guión no.

¿Podés adelantarnos algo?

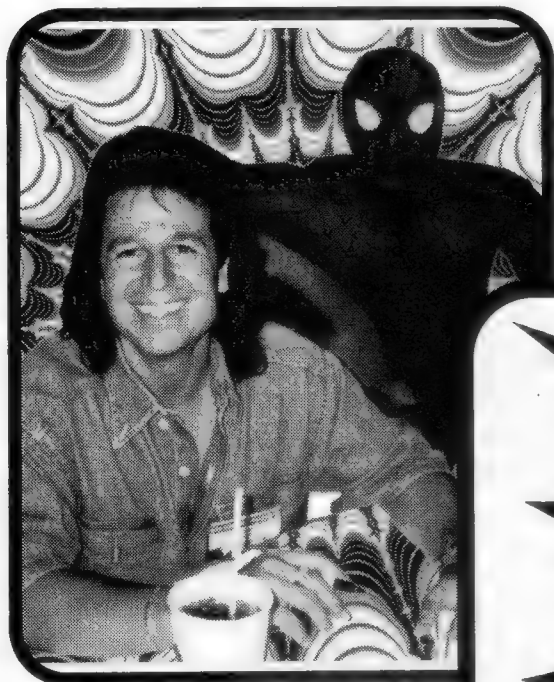
No hay mucho que pueda decir, van a haber algunos buenos personajes en la revista; Shatner es un personaje que yo creé... pero respecto a qué va a pasar, no puedo decirte nada.

¿Pero van a seguir con el Clon y eso...?

Por un tiempo más, si. Por poco tiempo, es temporario. Todo va a ser explicado. Va a haber un final definitivo para esta historia, pero no puedo decirle a nadie cuál será este final. Bueno, muchas gracias.

John.

Gracias a vos, suerte.



buenos conmigo y me voy a quedar con ellos mientras que ellos me quieran trabajando ahí. Me gusta trabajar para Marvel.

¿Cuándo te diste cuenta de que eras famoso?

(RISAS) ¿Famoso, yo?

¿Cuál creés que es tu trabajo que hizo que John Romita Jr. sea reconocido...?

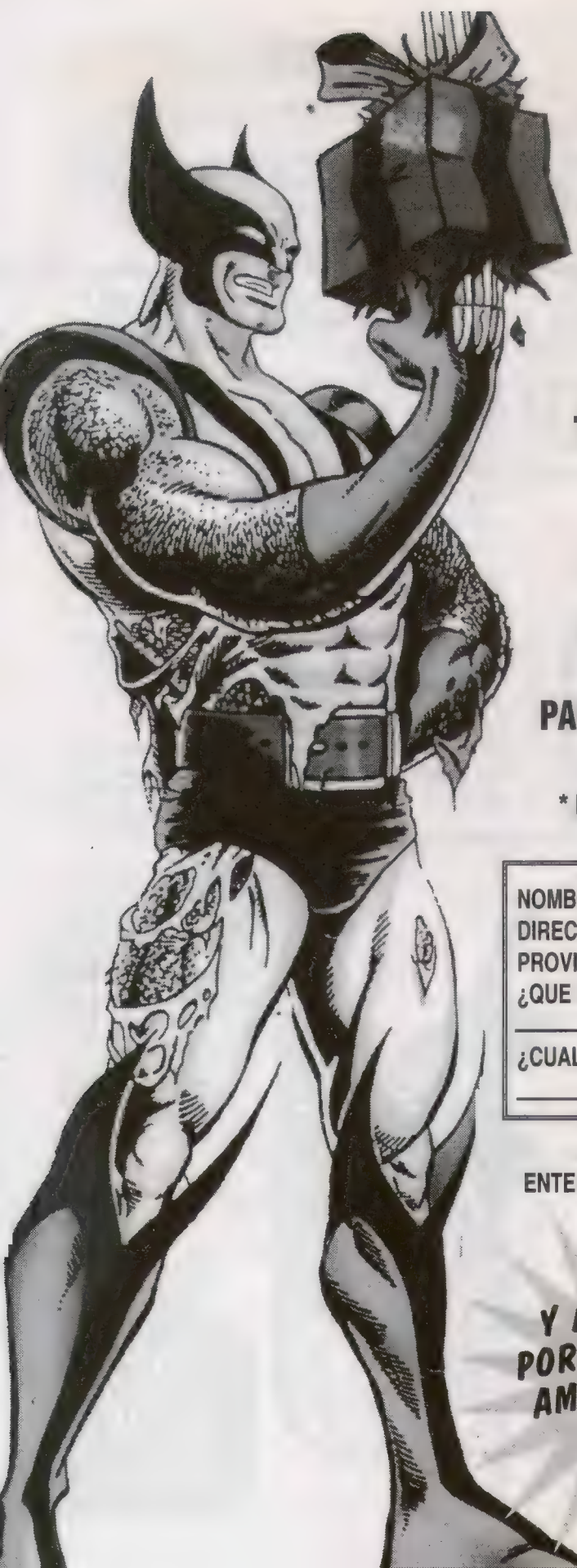
Cuando trabajaba en Daredevil; ahí me di cuenta de que estaba haciendo algo... reconocible.

La etapa con Ann Noccenti.

Si, eso fue muy popular. Ahí empecé a sentirme



por
Diego
Accorsi



LIBRERIAS ENTELEQUIA

TALCAHUANO 470 CAPITAL
(CENTRO) TEL-FAX: 371-0886

JURAMENTO 2584 CAPITAL
TEL: 788-4521

**TE INVITA A UN CONCURSO EN EL
QUE VOS SIEMPRE GANAS...**

**MUCHOS PREMIOS
SORTEOS SEMANALES
POSTERS, COMICS, REMERAS Y
FIGURITAS.**

**PARA PARTICIPAR SOLO TENES QUE
MANDAR ESTE CUPON.**

*** ESTE CONCURSO SE REALIZA DURANTE OCTUBRE,
NOVIEMBRE Y DICIEMBRE.**

NOMBRE Y APELLIDO _____
DIRECCION _____
PROVINCIA _____ TEL _____
¿QUE HISTORIETAS COMPRAS? _____
¿CUAL ES TU PERSONAJE PREFERIDO? _____

SI LLENAS UN CUPON EN LAS LIBRERIAS
ENTELEQUIA TE LLEVAS UN PAQUETE DE FIGURITAS
DE REGALO.

**Y ADEMAS...
POR UNICA VEZ,
AMERICANAS A
PRECIO
DE TAPA**

4/11 EN EL LOCAL
DE JURAMENTO
(DE 10 A 20 HS)
11/11 EN EL LOCAL
DE TALCAHUANO
(10 A 14 HS)

los rescatadores

Hernán Ostuni y
Fernando García

El comic underground norteamericano se desarrolló bajo condiciones particulares que ya hemos esbozado en el N.2, en la nota de el Gato Fritz. Como dijimos en esa oportunidad, Robert Crumb es, sin duda, el mayor exponente de este controvertido género. Pero también es cierto que sólo Gilbert Shelton podría disputarle con holgura ese título de honor. Shelton nació en 1940 y comenzó su carrera en el periódico que editaba la Universidad de Texas, el Ranger. En esta publicación daría vida a su primer personaje, protagonista de la nota de hoy. Les presentamos al mayor de los machistas y chauvinistas de todos los cerdos:



© G. Shelton

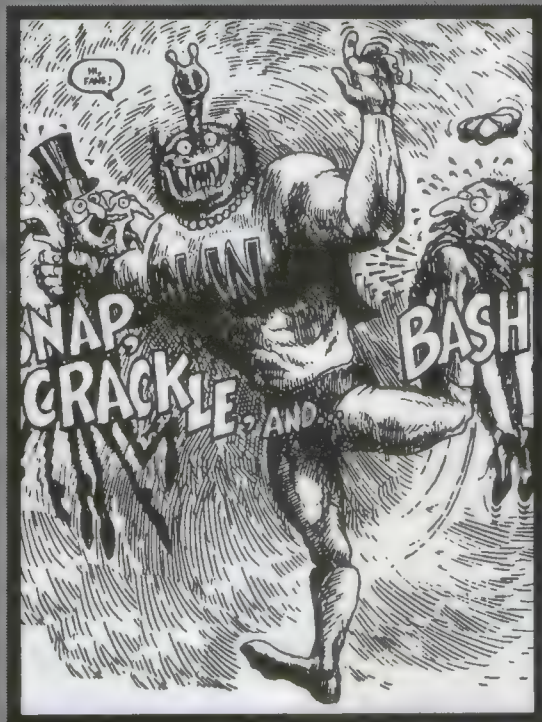
FEARLESS, FIGHTING, FOULMOUTHED... WONDER WART-HOG

Corría Diciembre de 1961 cuando en las páginas de The Ranger aparecía por primera vez Philibert Desenex (luego su nombre pasaría a ser Desanex), periodista del diario Mutualode Morning Mishap, que al mejor estilo Clark Kent se convierte en el musculoso Wonder Wart-Hog tras la ingestión de una pequeña cápsula que guarda en su cinturón.

El Chanchito de Acero (también llamado el Chanchito del Mañana o Super Serdo, en las traducciones españolas) combate la injusticia y vigila que los enemigos de America -generalmente los comunistas- se mantengan muy lejos de los valores tan caros a su país. Nuestro porcino amigo no está solo en su lucha, sino que pertenece a un grupo de héroes llamado los Siete Secretos y además lo acompaña la Bacon Brigade (Brigada Panceta), un grupo de chanchos que nuestro héroe convoca mediante un lloriqueo especial: "Soo-Soo-Sooooee" ... También usa sus superpoderes para volar como Superman y -como Batman- tiene innumerables artilugios entre los que se destacan su Hog-Cicle, un escudo protector y hasta un disfraz de perro policía.

Entre los "enemigos del sistema" se encuentran Pieface, Alcaporn, Super Patriot, Pilthown Pig, the Masked Meanie y el motociclista japonés Fastass Sumbichis. Pero no todas son rosas para este paladín. Al igual que otros héroes tiene su punto débil y sus enemigos lo saben. Lo único que lo debilita son las tortas de ruibarbo, una planta con la que se hace un poderoso laxante.

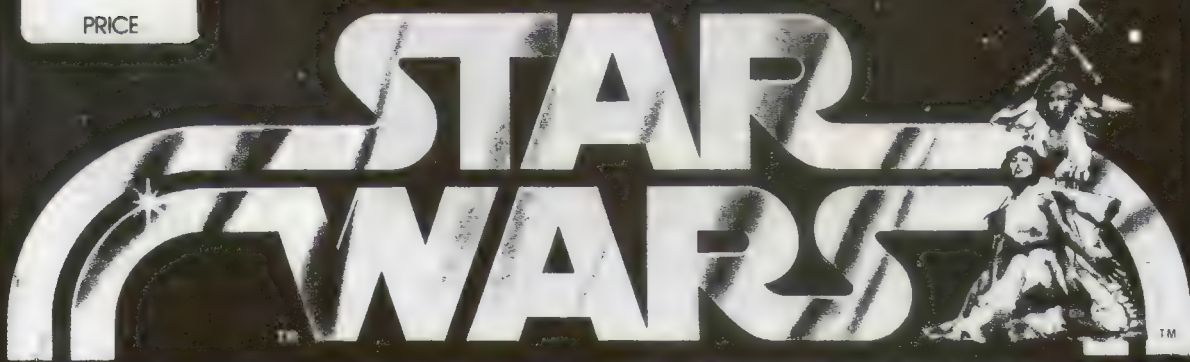
Wonder Wart-Hog ganaría fama nacional un año después de su debut, en 1962, cuando Harvey Kurtzman lo incorpora a las páginas de la revista Help!. En pleno auge del underground, Wonder Wart-Hog se muda a Zap!, el fanzine de Robert Crumb, donde comienza a transformarse en la caricatura del típico reaccionario. Sin embargo, Shelton pronto relevaría a esta fabulosa sátira que tan bien ironizaba y denunciaba al ilusorio "Sueño Americano" para dedicarse de lleno a la creación del trío más famoso del underground americano: The Fabulous Furry Freak Brothers. Soo-Soo-Sooooee!



© G. Shelton

PRICE

STAR WARS



JUGUETERIA EXPORT LLORET

En la esquina de Belgrano y Balcarce (a 3 cuadras de la Casa Rosada)
*Todo sobre las películas "La guerra de las Galaxias"
"El Imperio Contraataca" y
"El regreso del Jedi"*

Muñecos de las tres películas desde \$ 10,-
Naves de juguete del 70 y del 80 (Millenium Falcon; X-Wing, etc)
Posters, Cards, Máscaras, etc.
Juguetes y naves por pedido
También en **EXPORT LLORET** : Transformers.
Juguetes antiguos. Power Rangers. Aliens. X-Men

Teléfonos:

343-6040

343-6049

957-3213



HACE POCO TIEMPO, DE UNA GALAXIA MUY CERCANA - LLEGÓ...

LA COSA

LA PRIMERA
REVISTA
ARGENTINA
DEDICADA AL
CINE DE CIENCIA
FICCIÓN, FANTASÍA
Y TERROR

EN EL NUMERO 2 - NOVIEMBRE:

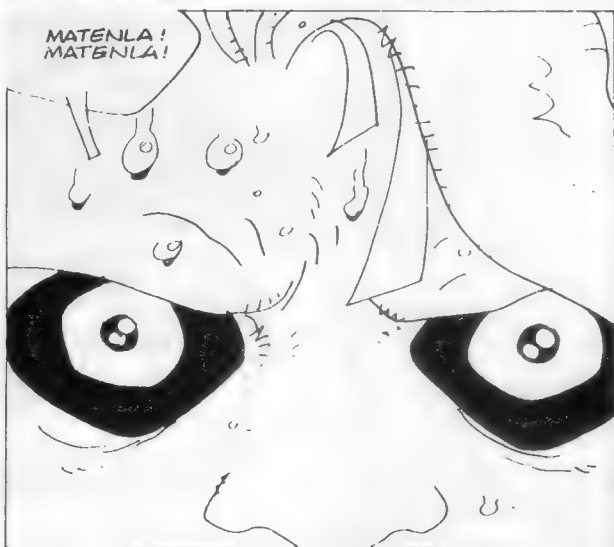
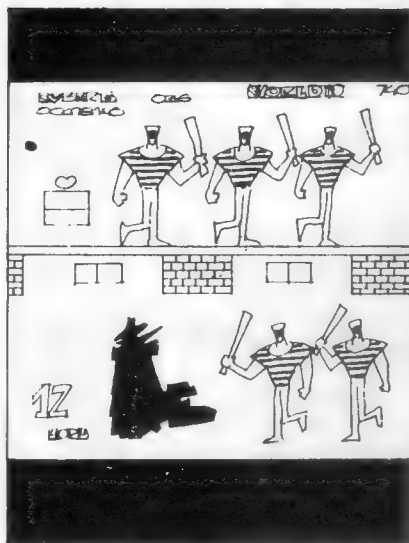
REPORTAJE EXCLUSIVO A CLIVE BARKER, EL CREADOR DE HELLRAISER
MARTÍN KARADAGIÁN Y TITANES EN EL RING
NARCISO IBAÑEZ MENTA Y TODO EL CINE DE TERROR ESPAÑOL

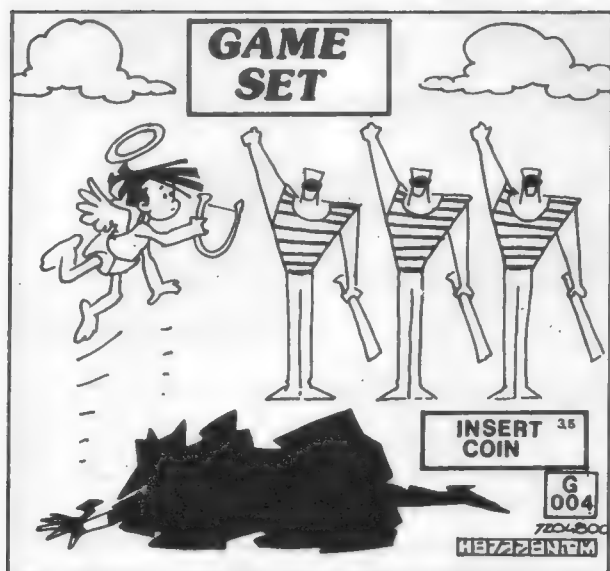
Y EN EL NUMERO 3 - DICIEMBRE:

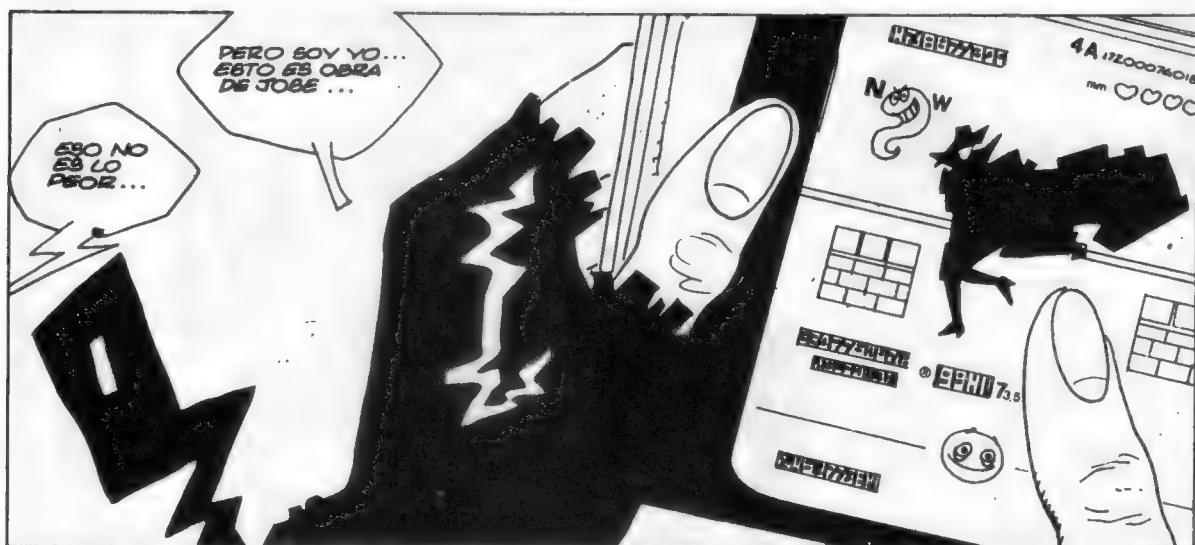
STAR WARS, GEORGE LUCAS Y EL LADO
OSCURO DE LA FUERZA - INFORME ESPECIAL
VUELVE LA MOMIA
¿QUE ES BASKET CASE?

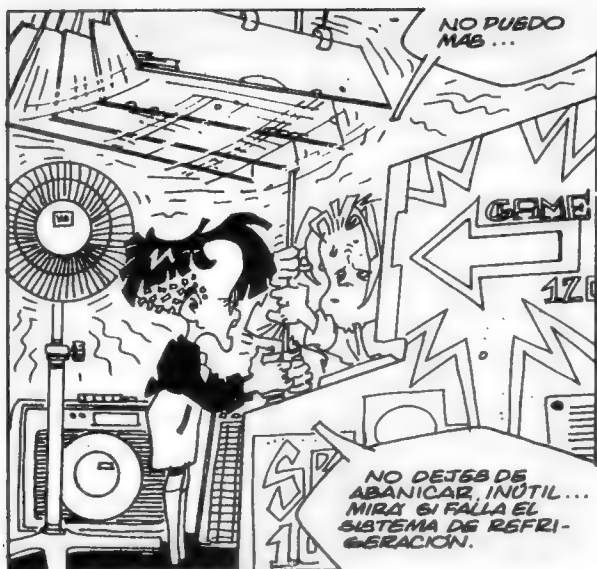
en todos los kioscos y
comiquerías del universo

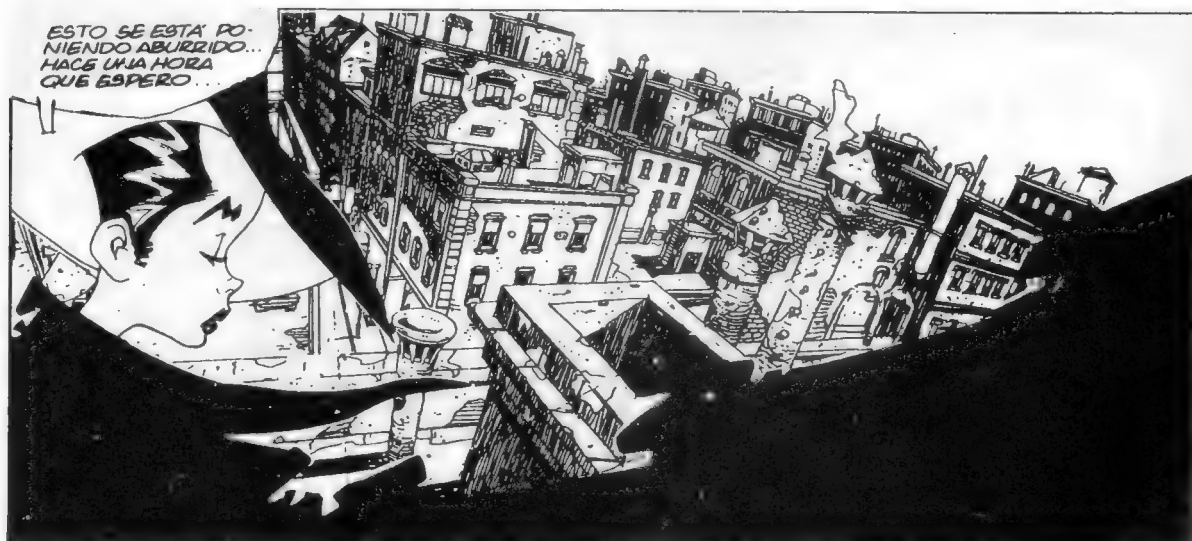




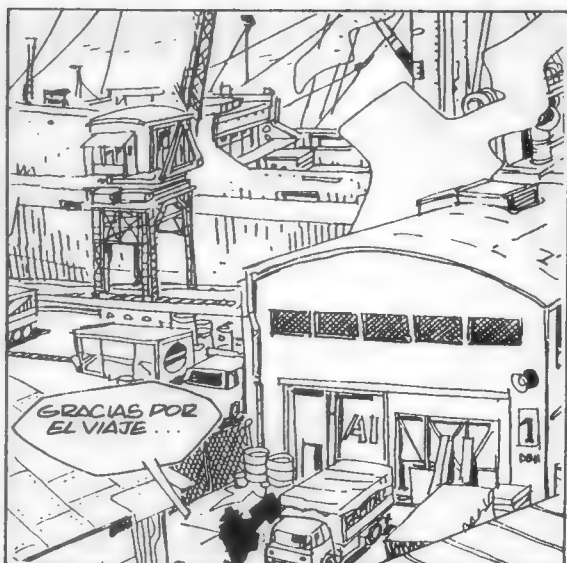
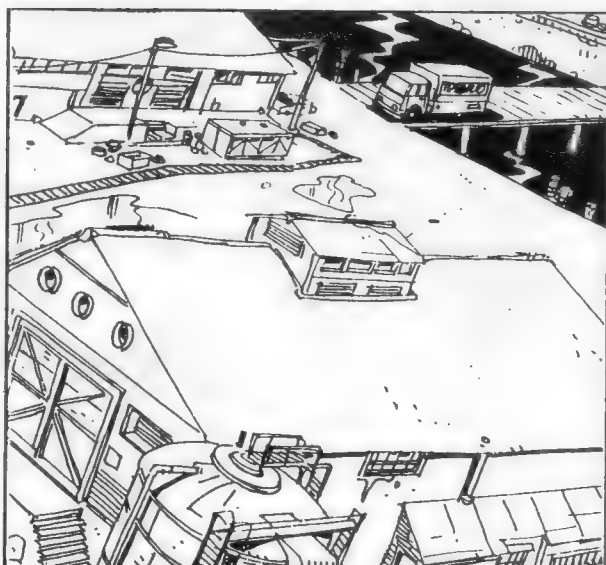


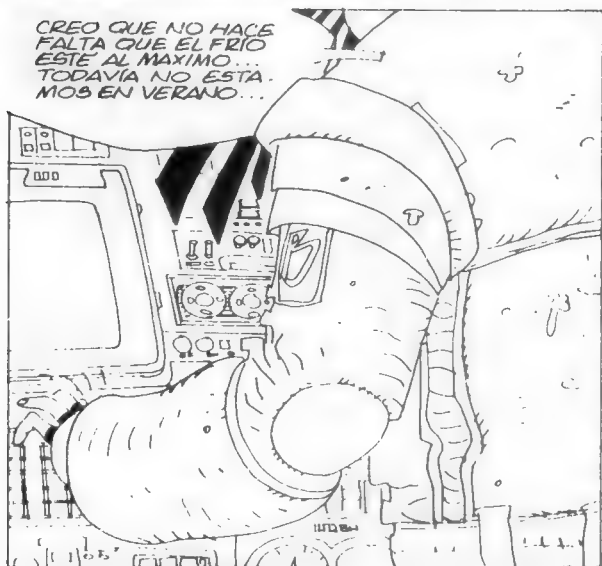
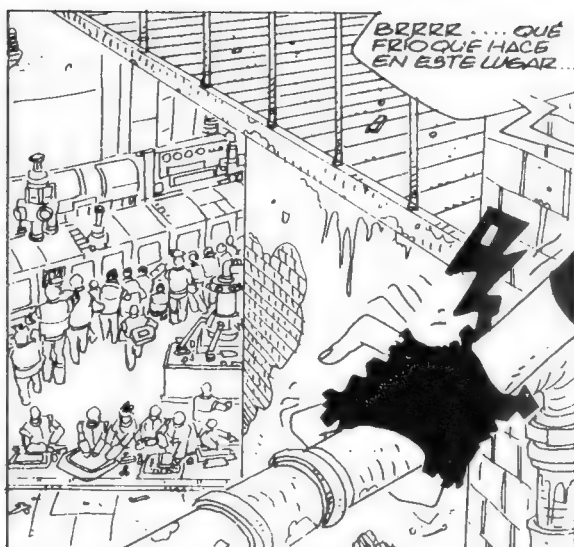


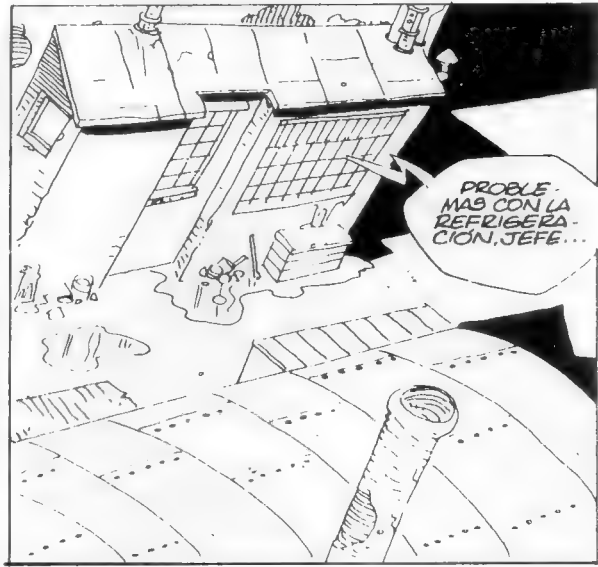


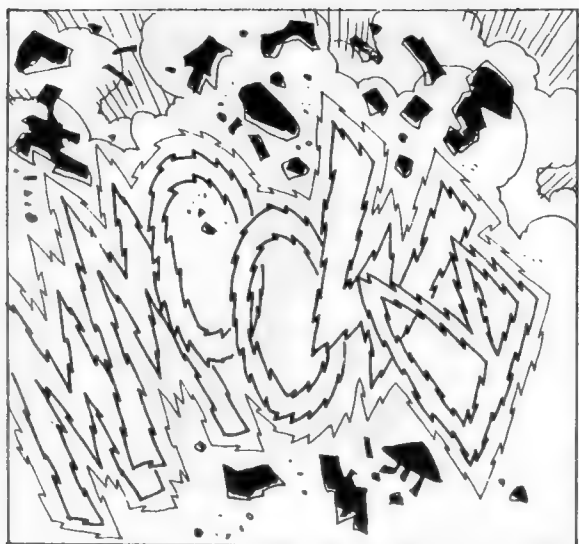


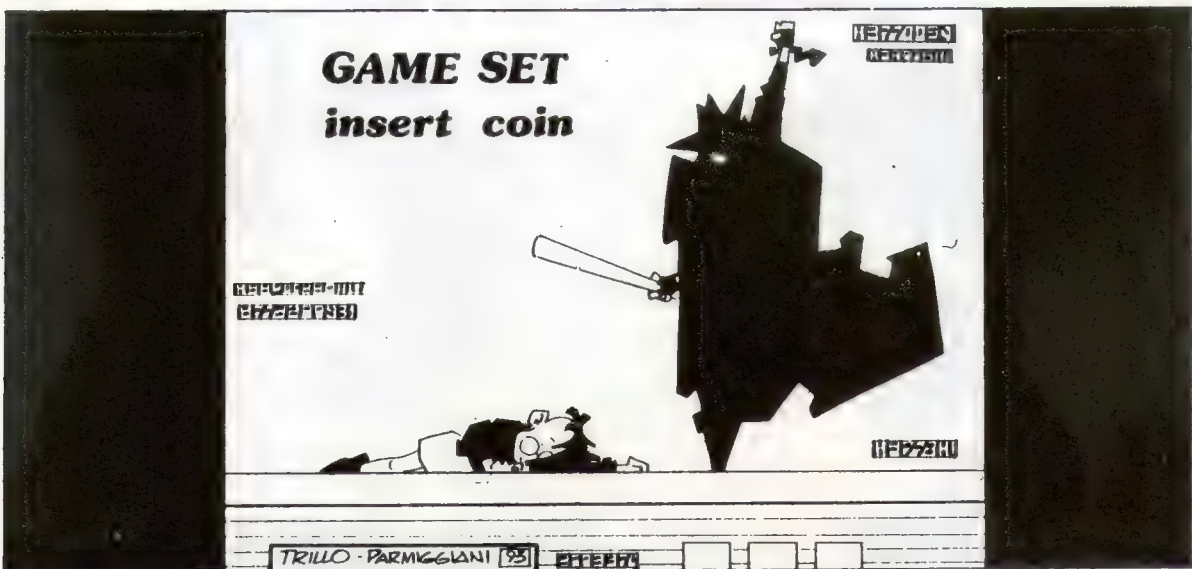
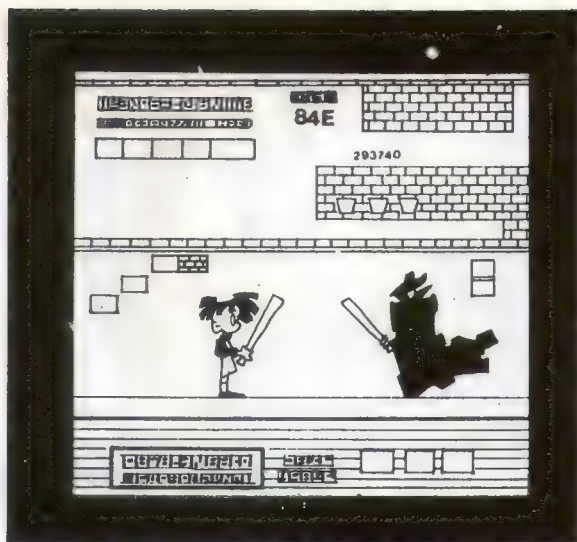












¡TENIA QUE SUCEDER!

EN DICIEMBRE



NO TE PIERDAS EL COMBATE DEL SIGLO EN COMIQUEANDO N.º 18!

**Y ADEMÁS: NOTAS, REPORTAJES, EL SUPLEMENTO X-MEN
Y UN COMIC DE CYBERSIX!**

LA VERDULERIA

del Dr.Müle y Cia.

Go go Power Rangers! Go go Power Rangers! Puaaaajj! ¿Alguien vio alguna vez algo peor que los Power Rangers? Yo realmente no recuerdo nada tan abominable. Esta gente se las ha rebuscado para reunir en una sola serie pésimos guiones, pésimos actores y pésimos efectos especiales como nunca he visto. Casi me han hecho extrañar a Brigada Cola... Pero vayamos ya a eviscerar a los mersas que mandan fruta desde los medios de comunicación.

Empiezo con un clásico de esta sección, la revista Game Pro. Cebado con la plétora de mocos que encontré en los últimos números, me fui un poquito más para atrás y me topé con esto en el número de Febrero:

jugador se basa en la historia de la muerte de Superman. Juegas como Superman y otros cuatro aspirantes a sustituirlo: **Man of Steel, Superboy, Cyclops y The Eradicator.** Cada uno de ellos tiene su

Faah, loco! Un team-up de Superman y Cyclops! Ojalá que lo hagan también en los comics, y que aparezca Wolverine y que... no, giles, no. Es Cyborg, no Cyclops. Marche un jugo de kryptonita para el que escribió esto!

Otro habitual proveedor de mocos es el que escribe los resúmenes de las películas para la revista de Cablevisión. Miren esto:

DEPRIDADON II (26) Con D. Glover, G. Bussey, Dir. Stephen Hopkins. Una saga con el gigante extraterrestre invisible que llega a la ciudad pero también destroza indeseables narcotraficantes. / Vie. 20, 21:00 hs. / Vie. 27, 00:30 hs.

¿Qué?!! ¿Cómo "gigante"?! ¿Quién mierda dijo que un Predator es un "gigante extraterrestre invisible"?! ¿Qué viste, hermano? Mozo, suspenda ese vinito, que este ya tomó demasiado! Pero hay más:

EL REGRESO DE LA CRIATURA DEL PANTANO

(1) Con Louis Jourdan, Heather Locklear. Dir. Jan Winzinski. Aunque hace referencias en los títulos a la estética de los comics de fantasía barata, el resto del film es un asunto moroso y serio con villano poderoso, poco monstruo y escasos "defectos" especiales / Jue. 26, 01:40 hs. / Vie. 27, 08:00 hs.

¿Cómo "fantasía barata", la puta que te parió?! Los comics que muestran en los títulos de la peli son los de la época de Alan Moore y Rick Veitch! Lo más glorioso que le pasó a Swamp Thing en su vida y varias de las historias más lejanas a la "fantasía barata" que haya producido el Noveno Arte! ¿Por qué hablás sin saber, Elemental de la Ignorancia?

Otro bofe letal para cualquier cerebro con más de dos neuronas es la revista del Magic Kids. Entre infinitas glladas, me gustó esta:

Magic: ¿Y quiénes son sus enemigos principales?
Charles Xavier. Son Magneto, amo del magnetismo, el brutal Leónidas, Siniestro y Apocalipsis, que tienen poderes similares a los de Guepardo y los usa para destruirlos.

Che, pero qué bien se redacta en este país! "Apocalipsis tiene poderes similares a los de Guepardo y los usa para destruirlos". ¿A quiénes? ¿A los poderes? ¿A Leónidas y Siniestro? ¿En qué idioma escribís, fiero? Y además, el que tiene los poderes similares a los de Guepardo (puaj!) es Leónidas, o sea, Sabretooth. Ojalá te pise Leviatán, gill!

Y entre tanta animalada feroz, este moco que salió en el N.2 de la revista La Cosa (una de las pocas publicaciones decentes que pueblan los inhóspitos kioscos de esta fuckin' metrópolis) parece leve:

64, 1992 - Nació en Spokane, Washington, Charles M. "Chuck" Jones, el animador que creó al Fiebre Lunar, el Correcorriente, el Coyote y el malvado gato ACME.

No, querido, no. A Daffy lo creó Tex Avery en 1937. ¿Por qué no firmás, así sabemos a quién putear? Yo sé que no fueron ni Axel K.K., ni el Monster Aguirre, ni el Robot Tasinazzo, ni Roberto "Megáfono" Barreiro, ni el Bicho García ni el Doc Ostuni. Pero tratá de dar la cara.

BOTTOM TEN

Es hora de chequear las posiciones del ya célebre ranking de la infamia, que se nutre de tus votos. Mandá en cana al personaje que más asco te dé enviando tu votito a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital (1427) y por ahí, hasta te ganás un premio. Agarrate, que ahí vamos.

10) Nightwatch
9) Guy Gardner
8) Ghost Rider
7) Condorito
6) Scarlet Spider

5) Shadowhawk
4) Azrael
3) Barbie
2) Spider-Man
1) SUPERMAN!!!



X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI
SOLO PARA X-PERTOS

Todas las ilustraciones son © MEG

Dos nuevos personajes se incorporan a la vida de los X-Men: una es Psylocke, también conocida como Betsy Braddock, una mutante con poderes psíquicos amiga de los New Mutants (y hermana del Captain Britain) y el otro es un ser de otra dimensión conocido como Longshot, también mutante, con un extraño poder: tiene suerte para lograr lo que parece imposible. Estando Psylocke de visita para usar a Cerebro, nadie sabe que sus ojos biónicos son un regalo del malvado Mojo, rey de los medios de comunicación extradimensionales. Gracias a Psylocke, este horrible ser puede ver a los X-Men y planea raptarlos. Para esto usa a Longshot, que aparece en el Danger Room, y un extraño ectoplasma baña a los X-Men convirtiendo a Magneto, Psylocke, Nightcrawler, Storm, Rogue, Wolverine, Colossus y al mismo Longshot en nenitos sin poderes. Pero para enfrentarse al villano aparecen los New Mutants en sus trajes de X-Men individuales (no los de entrenamiento) y se enfrentan a Mojo, Spiral y los X-Babies. Con el correr del combate los X-Men recuperan sus edades (y poderes) y vencen el control de Mojo, quien debe mandar a todos de vuelta a su dimensión.

Tras este intermezzo humorístico se viene una guerra cruda y seria: la masacre de los mutantes.

Un grupo conocido como los Marauders se mete en los túneles subterráneos de la ciudad a matar a los Morlocks. Uno de estos mutantes llega al borde de la muerte a la Mansión X y les pide ayuda. Los X-Men llegan tarde y ven morlocks muertos por todos lados.



En el primer enfrentamiento con los enemigos (Sabretooth, Scalp-hunter, Riptide, Scrambler, Harpoon, Vertigo, Arclight y Malice entre otros) Nightcrawler es gravemente herido y en el segundo, le disruptan el poder a Shadowcat quien no puede volver a su estado sólido. Los X-Factor también andan por esos túneles, y el Angel será víctima de los Marauders, al punto de quedar con sus

alas inutilizadas. A la lista de bajas se suma Coloso, pero Magneto le salva la vida aunque queda paralizado en su forma metálica. Wolverine se enfrenta a un viejo enemigo, Sabretooth, pero logra rescatar al Morlock conocido como Healer (por su poder curativo) y llevarlo a la Mansión. Cuando salen del túnel, una onda explosiva barre todo. Los X-Men bajan nuevamente a buscar a los New Mutants y el malvado Sabretooth aprovecha para atacar la mansión. Destruye a Cerebro y se enfrenta con Psylocke, que le hace el aguante el tiempo necesario para que Storm y Wolverine vengan en su ayuda. Logan retoma el combate contra el feroz rival mientras Psylocke trata de ver en su mente pistas sobre los Marauders. Sabretooth prefiere escapar. Por supuesto, la valentía de Psylocke es premiada con la membresía en el grupo (compuesto ahora por Wolverine, Rogue y Tormenta sin sus poderes).

La próxima mutante a unirse al grupo es la cantante Alison Blaire. Durante un concierto de la mutante Lila Cheney (amiga de los New Mutants), Alison se descontrola usando sus poderes y Lila llama a los X-Men. Por supuesto, se produce un combate en donde Alison-Dazzler, después Wolvie y luego Rogue son poseídos por la entidad psíquica co-

nocida como Malice. Sin embargo, cuando trata de dominar a Ororo, ella se resiste y la vence. Dazzler así, acepta unirse a los X-Men.

Su bautismo de fuego será precisamente en el infierno, contra el poderoso Mephisto. Para el final de la batalla, Longshot, el carlindo afortunado, se une a los X-Men.

Rogue, Psylocke, Dazzler y Longshot llevan a los X-Men y los Morlocks heridos a la isla Muir junto a Callisto, la líder de los mutantes subterráneos. Mientras tanto, Wolverine y Storm investigan el incendio de la casa de Sara Grey y Logan se pone como loco al detectar el olor de Jean, a quien él creía muerta hace años. Wolverine desmaya a Storm y sale corriendo. Cuando se despierta, Tormenta está prisionera de tres antiguos héroes de la Segunda Guerra Mundial (Crimson Commando, Stonewall y Super Sabre) que la creen culpable de ese incendio junto a una joven dealer, Priscilla Morrison. Cuando se dan cuenta de su error, el viejo trío las deja libre en el medio de un

bosque, pero sólo para perseguirlas y divertirse. La diversión termina con la muerte de Priscilla, la aparición de Wolverine y el triunfo de Ororo sobre Commando. Los ex-héroes se rinden y se entregan a las autoridades.

Al mismo tiempo, en Muir, los X-Men se entrenan bajo la supervisión de Sean "Banshee" Cassidy o se mejoran con la asistencia médica de Moira MacTaggart. Pero Dazzler se va y encuentra al Juggernaut. Alison trata de vencerlo sola, pero obviamente no puede. El Juggernaut la deja ir sin dañarla porque dice ser un fan de su música, pero Dazzler se empecina y termina por caer agotada ante el "leviatán". Considerándola muerta, Cain entie-

rra a la mutante, pero sus amigos logran liberarla antes de que muera. Los X-Men van a frenar el ataque del Juggernaut a Edinburgo, y sólo logran frenarlo actuando en equipo. Luego descubren que era una diversión para que Black Tom Cassidy robara el



Banco de Escocia. Por entre el caos, aparece Dr.Doom ofreciéndole la cura a Kitty y se produce un malentendido con los Fantástico Four, que, afortunadamente, termina con un proceso de rever-

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL- CAPITULO XVII: PERDIENDO EL CONTROL

Ahora sí, el caos avanza peligrosamente sobre los X-Men y el éxito, como un boomerang, empieza de a poco a volverse en su contra.

En Enero de 1986 sale una miniserie protagonizada por Firestar, una insulsa heroína creada para el dibujo animado Spider-Man and his Amazing Friends y posteriormente implantada (en su calidad de mutante) en el Universo X-Men. La miniserie de cuatro capítulos cuenta con Tom de Falco como guionista y Mary Wilshire como dibujante y a pesar de las apariciones de los X-Men, los New Mutants y el Hellfire Club y una supuesta "aprobación total" por parte de Chris Claremont, pasa sin pena ni gloria.

A principios del '86, también se empieza a especular con una miniserie llamada Misfits y protagonizada por Sunspot, Warlock (ambos miembros de los New Mutants) y otros jóvenes mutantes rebeldes. Una enorme sucesión de demoras hizo que la miniserie debutara recién un año más tarde y con el tí-

tulo de Fallen Angels. Ya volveremos a mencionarla.

Otro proyecto trunco es el de la miniserie de Colossus (anunciada en Abril del '86) que iba a escribir Chris Claremont, con Rick Leonardi como dibujante. Marvel llegó a pagarle a Leonardi un viaje por Rusia para que se interiorizara con el escenario de la saga, que Claremont jamás escribió. Recién en 1988 Ann Nocenti escribiría una saga con Colossus (con una ambientación totalmente distinta) que saldría serializada en Marvel Comics Presents.

Otro fiasco que tuvo por protagonistas a Claremont y Leonardi fue la miniserie de Phoenix en la que Rachel se enfrentaba a Spiral y Mojo. Anunciada en Agosto de 1986, jamás llegó a las bateas.

Julio de 1986 marca la aparición de un nuevo título mutante: Classic X-Men, una revista que republica las historias de Uncanny X-Men a partir del Giant Size n.º1 y que en los primeros números presentaba,



sión de la desaparición que sufría Shadowcat. Aparecen en escena Havok y Polaris que deciden pedirle ayuda a los X-Men por extraños sucesos que los afectan. En New York, Havok no encuentra ni a su hermano (Cíclope) ni a los X-Men, pero

sus aliados: los X-Men. Havok no caza una y ataca, pero tras una breve explicación decide unirse al grupo. Por su parte, Polaris es atacada por los Marauders hasta que Malice la posee (en el sentido psíquico, claro).

Los X-Men reciben invitados a la Mansión. Primero, al Captain Britain y su novia Meggan; después al super-poderoso alienígena llamado Horde. Enlistados en una misión cósmica por un omnipotente cristal, los X-Men terminan triunfando en algo que se les presenta como un mal

el laboratorio de Dallas encuentra a Naze, que le cuenta que Forge fue capturado por su enemigo vitalicio, el Adversary. Sin dudarlo dos veces, Tormenta se une a Naze en la búsqueda de Forge, sin sospechar que el Adversary mató al verdadero Naze y tomó su lugar.

Mientras, los Marauders bajo las órdenes de Mr. Sinister van a terminar el trabajo de eliminar a Madelyne Pryor-Summers, a quien ya enviaron a un hospital en San Francisco. Pero la mujer de Cyclops ya contactó a los X-Men y la batalla explota en el hospital. Dazzler y Rogue, quienes fueran enemigas antes de unirse al grupo, terminan amigas cuando Dazzler le salva las vidas a Rogue y a Madelyne, pero todos quedan sorprendidos al descubrir a Polaris del lado de los villanos. Havok no puede romper el control de Malice sobre su mujer, pero cuando los X-Men salvan a Madelyne, los Marauders huyen.



descubre a Magneto saliendo del Hellfire Club. Decide seguirlo y así aparece en el túnel de los Morlocks, en donde el Amo del Magnetismo se encuentra con

sueño.

De vuelta en la lucha, Storm deja a Wolverine como líder del grupo y se va a buscar a Forge para tratar de recuperar sus poderes. En

además de la historia original, varias páginas nuevas escritas por Claremont o Nocenti y dibujadas

por John Bolton primero y otros buenos dibujantes después. Estas páginas nuevas tenían generalmente un sólo protagonista y revelaban escenas complementarias a la historia central. Sin embargo, esta buena costumbre duró apenas tres años y luego los avisos publicitarios se apoderaron de ese espacio.

Para Septiembre de ese año, Marvel anuncia su primer proyecto en el formato Baxter (llamado Deluxe en la DC): una miniserie de cuatro partes en las que el villano Mephisto enfrentaría en cada número a un grupo de héroes

distinto. Al Milgrom (guión) y John Buscema (dibujo) perpetraron una olvidable batalla entre el Señor del Mal y los X-Men en el n.3 de la miniserie. Un mes antes, en el n.2, Mephisto había combatido a X-Factor.

X-Factor, y particularmente el regreso de Jean Grey, fueron motivo de una polémica que Marvel no logró acallar. "Yo le dije muy claramente a Jim Shooter -recuerda Chris Claremont- que me parecía un error. Pero, como jefe de coordinadores, él pensó que era su responsabilidad tomar la decisión. Las reglas que se aplicaron a la muerte de Jean Grey se aplicaron también a la decisión de revivirla. Fue una decisión política tomada por el jefe de coordinadores. Yo no estaba de acuerdo, pero esa fue su decisión. Mi responsabilidad como empleado era respetar su decisión. En estos casos el creador puede hacer dos cosas: bancársela o irse". Y Claremont se quedó, pero Bob Layton y Jackson Guice (creadores a cargo de X-Factor) dejaron la serie en el n.9, para tomar las riendas de Iron Man. A partir del n.10 se incorpora como guionista Louise Simonson (ex-coordinadora de X-Men y guionista de Power Pack) y

su marido, Walt Simonson, que acababa de dejar los dibujos de Thor, aunque seguiría escribiendo las aventuras del Dios del Trueno unos pocos meses más. El matrimonio Simonson llega justo para el gran evento mutante de 1986: la Masacre.

La saga conocida como Mutant Massacre se extendió a lo largo de Uncanny X-Men 210 al 213, X-Factor 9 al 11, Thor 373 y 374, New Mutants 46 y Power Pack 27. Prometiendo cambios y muertes a granel, la historia fue un gran éxito. Sin embargo, marcó la despedida de John Romita Jr., que dejó a Uncanny X-Men en el n.211. A partir de ese momento, la serie se queda sin dibujante fijo y debe recurrir a una extraña rotación de artistas. Rick Leonardi dibuja el n.212; Alan Davis toma el 213, el 215 y el Annual 11; Barry Windsor-Smith dibuja el n.214 y unas cuantas tapas; Jackson Guice dibuja los ns.216 y 217; Bret Blevins tiene a su cargo el n.219 y en el n.218 hace su debut el que finalmente se convertiría en el nuevo dibujante titular de la serie: un muchachito de nombre Marc Silvestri.



X-MEN

PODER MUTANTE

JUBILEE

JUBILEE [yu-bi-lí], en castellano, Júbilo.

Nombre Real: Jubilation Lee.

Primera Aparición: Uncanny X-Men n.244

Poder Mutante: Jubilee posee la capacidad sobre-humana de emitir energía luminosa de sus manos (o por lo menos, hasta ahora siempre la emitió por sus manos). Esta poderosa energía es proyectada a manera de "fuegos artificiales", con explosiones de color, por lo cual Jubilee generalmente usa su poder para cegar a sus oponentes, crear caos o dañar a los rivales con las pequeñas explosiones. Esta mutante amigueta de Wolverine todavía está aprendiendo a controlar sus emisiones de energía en cuanto a cantidad, poder, duración, etc.



© MEG

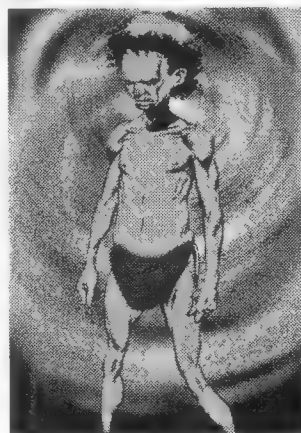
GATEWAY

GATEWAY, [guéi-te-güei], en castellano, Portal.

Nombre Real: No revelado.

Primera Aparición: Uncanny X-Men n.227.

Poder Mutante: Este extraño aborigen australiano puede abrir a voluntad portales interdimensionales para transportar la cantidad de personas que desee de un lugar a otro. Gateway abre los portales desde su sitio santo, haciendo girar su onda sagrada y concentrándose en una fogatita que se extingue cuando se cierra el portal. Este callado shaman siempre sabe cuándo alguien que transportó desea volver y dónde se encuentra, pero se desconocen los límites de distancia de su poder o la cantidad de personas que pueda llegar a transportar por su portal.



© MEG

WHITE QUEEN

WHITE QUEEN [guáit-cuin], Reina Blanca en castellano.

Nombre Real: Emma Frost.

Primera Aparición: Uncanny X-Men n.129.

Poder Mutante: La ex-Reina Blanca de Hellfire Club es una poderosa psíquica y sus capacidades mentales incluyen un amplio campo de telepatía (proyectar imágenes realistas, lanzar energía psiónica contra las mentes de sus rivales, detectar seres en el plano astral, poner a la gente en un profundo sueño, etc.), una pantalla psíquica protectora contra ataques mentales, un control psiónico que le permite bloquear el uso de poderes mentales y el funcionamiento de las mentes en general, y puede mantener contactos psíquicos muy prolongados y fuertes, que le dan la capacidad de ver y sentir todo lo que ve y siente la persona contactada. Como ven, a Emma más vale tenerla de amiga que de enemiga.



© MEG



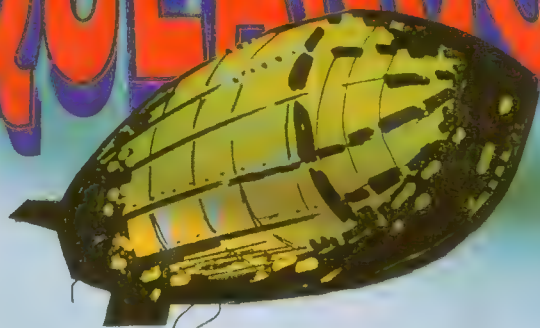
#17 NOVIEMBRE 1995

AÑO 2 \$6

ICOMICS

LordGrood

COMIQUEANDO



REPORTAJES A
QUINO Y
MATT GROENING



INFORME ESPECIAL

X-MEN

UNA COLECCIÓN DE

COMICS
1.9.95

TODO SOBRE
SPIDER-MAN

TENES QUE VENIR

GAIA



- ♦ Un mundo nuevo en materia de comics.
- ♦ Encontrá todas las revistas americanas, todas las semanas al mejor precio.
- ♦ Además la mayor variedad en juegos de rol y figuras de plomo.
- ♦ También videos, remeras, posters y mucho más.
- ♦ Te esperamos de lunes a jueves de 11³⁰ a 21³⁰, los viernes y sábados hasta las 22³⁰. Ahora también abrimos los domingos.

GALLO 1639 tel. 821-7653.

(Santa Fe al 3000)

INDICE



STAFF

Director: Andrés Accorsi

Jefe de Redacción: Diego Accorsi

Coordinador Creativo: Hernán Botticelli

Diseño: gRINbaum-varELA

Redactores: Fernando Dr.Sax Festino, Fernando García, Hernán Ostuni, Mr.Master, Gabriel García, Lisandro

Berenguer Grassi, Gustavo Secreti, Dr.Müle.

Invitados Especiales: Cintia Finkelstein y Martín Zubieta.

Teen Titans: Federico Gatti, Douglas Maioli y Martín Alfaro.

Portada Spider-Man: Ilustración de Agustín Comotto/ Spider-Man es (c) Marvel Entertainment Group.

Portada Bart/Mafalda: Ilustración de Lucas Varela. Bart es (c) Bongo Entertainment y 20th Century Fox/ Mafalda es (c) Quino.

SECCIONES

9 EL COMIC DE NUNCA ACABAR.
Hoy: El Niño Rodriguez

14 CEBAMIENTO INFINITO.
El Dr.Sax juega con los muñecos más caros y Mr.Master te explica qué demonios es un Collectable Card Game.

16 PANTALLAZOS.
Otra recorrida por el mundo de los multimedia, de la mano de Fernando García.

18 TODA LA CHAPA.
El Dr.Müle habla maravillas de Hate, el maligno comic de Peter Bagge.

20 MESA REDONDA.
¿No lo explicamos la suficiente cantidad de veces?

24 CORREO.
Seguimos respondiendo las toneladas de cartas que llegan todos los meses a la redacción.

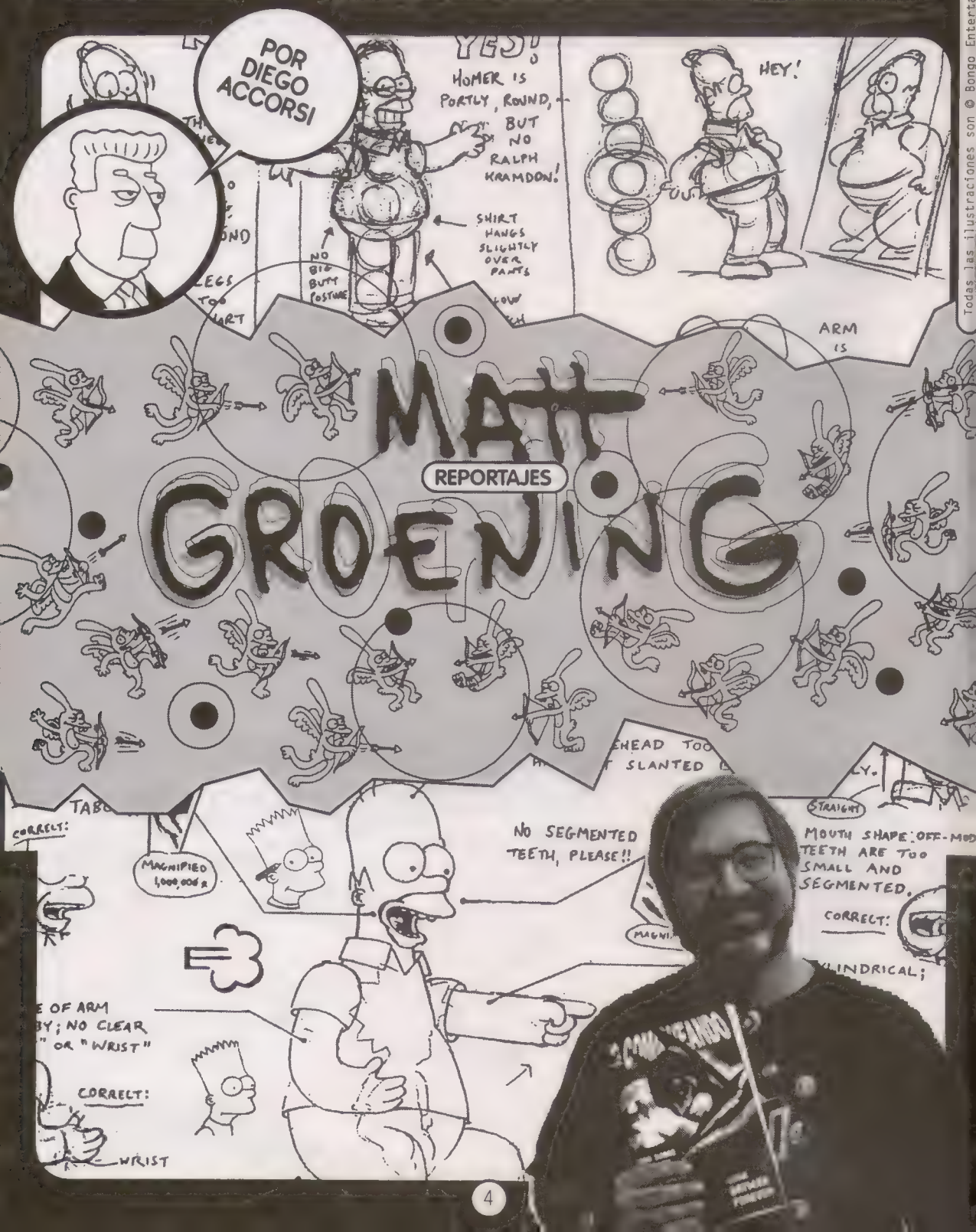
29 ANARKOMIX.
El Ilustre Desconocido, los rankings, el Oráculo y mil mini-secciones más.

NOTAS

4 REPORTAJE A MATT GROENING.
El genial creador de Los Simpsons en un diálogo a fondo con Diego Accorsi. Simplemente imprescindible.

10 REPORTAJE A QUINO.
El máximo exponente del humor gráfico argentino, entrevistado por Gustavo Secreti y su pandilla. Otro lujo.

EN EL STAND DE BONGO -EN LA CONVENCION DE SAN DIEGO- DABAN UNOS POCOS EXTRA-
 ÑOS BILLETES CON LA CARA DE BART POR DIA Y QUIENES PRESENTABAN EL DOLAR-SIMP-
 SON PODIAN ACCEDER A UN DIBUJITO DE UN GORDO SIMPATICON QUE SE COPABA CHAR-
 LANDO CON LA GENTE Y SE SACABA FOTOS CON LOS CHICOS: MATT GROENING, UNO DE
 LOS TIPOS QUE MAS PLATA AMASO CON LOS DIBUJOS ANIMADOS Y AUN ASI SIGUE SIEN-
 DO SIMPLE, RISUEÑO Y AMABLE. CON EL CHARLAMOS EN UNA TERRAZA SOBRE LOS SIMP-
 SONS, SU HISTORIA Y SUS PROYECTOS. PRESTEN ATENCION PORQUE MATT VIENE ANIMADO.



-Empecemos con cuándo y dónde naciste.

-Nací en Portland, Oregon, en el noroeste de los Estados Unidos, una zona muy lluviosa, muchos árboles, montañas y... y lluvia. Crecí en una casa que estaba muy cerca de un zoológico que cerró cuando yo era chico. Después construyeron otro más cerca de casa, del otro lado de las montañas, entonces yo crecí escuchando a los elefantes, a los leones, a todos los animales. Pero me gustaba ir a jugar al otro zoológico, al abandonado y nadar en esa desagradable pileta de los osos. Era muy excitante, muy divertido.

-¿Y empezaste a dibujar yendo a una escuela de arte?

-No. Nunca fui a clases de dibujo. Mi padre era dibujante cuando yo era chico y cuando entró al dibujo animado me dió un montón de consejos y me daba materiales para dibujar, lápices, papel, pinceles y era muy feliz viéndome dibujar.

-Después te mudaste a Los Angeles y allí empezaste a dibujar tu tira Life in Hell (Vida en el Infierno).

-Sí, en 1977 me mudé a Los Angeles y odié esa ciudad. La odié tanto... llena de smog, superpoblada y yo no tenía plata. Entonces empecé a dibujar una tira cómica llamada Life in Hell. Primero me autopublicaba en una revistita que fotocopiaba y abrochaba yo mismo para venderla en la casa de discos en la que trabajaba. Esto fue cuando el punk estaba de moda, en 1977, y la vendía junto a revistas punks.

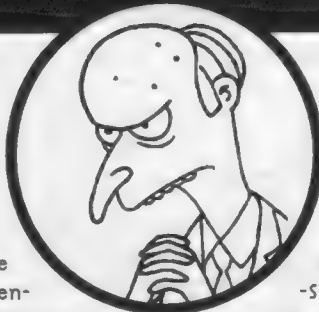
-¿Y cómo es el paso de la tira gráfica al dibujo animado?

-Bueno, en 1980 conseguí un trabajo en el Los Angeles Readers, un semanario informativo en Los Angeles donde publicaban mi tira Life in Hell. Estuve ahí unos siete años y en 1987 recibí una llamada de James L. Brooks, un director de cine que había trabajado mucho en canales de televisión y me dió la posibilidad de hacer animación en el Show de Tracy Ullman, donde hice unos cortos animados de poca duración.

-Hace un rato conseguí un videocasette con las primeras apariciones de Los Simpsons en todos esos cortos. Todavía no pude verlos...

-Bueno, son muy crudos, son muy... Yo recién estaba aprendiendo y los dibujos no se parecen a ningún otro porque no lo fuimos planeando, los sacábamos como salían. Y tuvo mucho éxito con el público y en 1989 Fox dijo "Okey, hagan un programa de televisión". Y lo hicimos.

-¿Los Simpsons aparecieron por primera vez en Life in Hell, como una familia de conejos?



-Sí... Todos mis personajes se ven casi igual... Grandes ojos, narices redondas y grandes dientes superiores sin mandíbula. Pero los Simpsons fueron los primeros humanos que dibujé. Yo siempre dibujo animales.

-Y Los Simpsons están inspirados en tu verdadera familia.

-Sí. Mi padre se llama Homer, mi madre se llama Marge y tengo dos hermanas, Lisa y Maggie. Creí que si llamaba al personaje principal Matt, sería demasiado autobiográfico. Pero en verdad yo soy Bart [risas]. Estoy contento de que no sea Matt Simpson, eso estaría mal.

-¿Cómo te sentís en la cima del mercado de la animación?

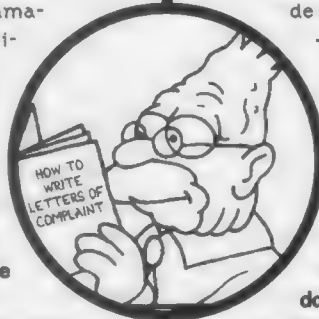
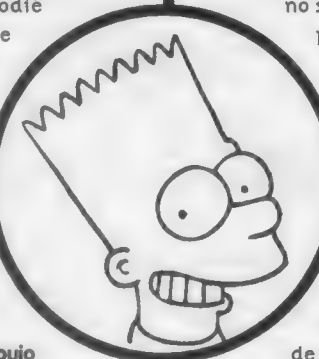
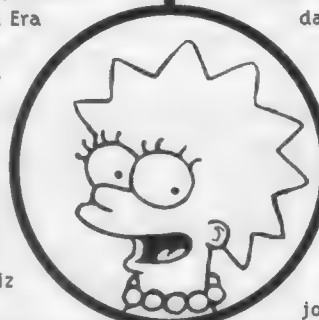
-Yo tenía la idea desde antes de hacer animación, de que no se debe intentar copiar a Disney porque Disney hace lo que hace muy bien; que lo importante que faltaba en casi todos los dibujos animados eran buenos guiones. Si enfatizamos en los guiones, con buenas voces y buena música, podés salvar una animación que no sea tan buena como... como la animación puede llegar a ser y eso es lo que hicimos con Los Simpsons. Fue grandioso el tener la posibilidad de intentar un experimento sin mucha interferencia. Quiero decir, la gente en Fox que tomó la decisión de sacar el show al aire estaba muy nerviosa, decía "esto es muy adulto, tenemos que hacerlo más estúpido" y nosotros decíamos "no!no!NO!". Y soy muy afortunado. Hay tantos programas que vinieron después de Los Simpsons, que no son como los Simpsons, pero lo que me gusta es que parecen las visiones individuales de creadores de dibujos animados. En el pasado, por lo menos en la TV de los Estados Unidos, los dibujos animados parecían salidos de una fábrica, sin personalidad...

-...sólo para vender muñequitos...

-...sólo para vender muñequitos, para nenitos y no eran interesantes. Ahora, después de Los Simpsons, hay muchos dibujos nuevos; algunos son buenos, algunos no tanto, pero son todos diferentes. Eso me gusta.

-Bajo esa apariencia infantil de los dibujos animados de Simpsons hay una gran cantidad de crítica política y social y un humor para adultos que hay que ser muy rápido para agarrarlo. ¿Cómo controlan eso en el programa?

-Bueno, el programa ha sido un experimento desde el principio, un experimento que afortunadamente funcionó, pero la idea, la teoría era introducir humor que no todos entendieran. Pero no importaba, porque la animación de por sí permite todo tipo de humor. Vos podés ha-





cer el gag visual más obvio donde Homer se cae a un precipicio o Bart se golpea la cabeza contra la puerta y cosas por el estilo, el humor que a los chicos les encanta y también podés hacer un humor muy sofisticado, humor

político metafórico que los chicos no van a pescar, pero no importa porque siempre hay algo para que la gente se enganche y siga viendo. Una de las cosas que me pone muy contento de Los Simpsons es que la gente los está viendo ahora como chicos y entienden algunos chistes pero dentro de diez años o quince, los que sea, después de cierta educación, van a ver el programa y lo van a entender a un nivel totalmente diferente. Estoy esperando eso. Es una gran alegría. Sobre el contenido político del dibujo, creo que la media del público americano es mucho más conservador que yo, entonces me encanta ser ácido, tomarle el pelo a la gente que se ve representada en Los Simpsons.

-¿Seguís escribiendo Los Simpsons?

-Seguro.

-Pero tenés un equipo de guionistas.

-Los Simpsons es el esfuerzo de un grupo de animadores, escritores y actores extremadamente talentosos; hacen un trabajo fantástico y es-

tán trabajando hoy; yo estoy acá, en una convención de comics en San Diego y ellos están trabajando en Los Angeles.

-¿Cuántos capítulos de Los Simpsons se hacen por año?

-Entre 22 y 24... No sé... Llegamos hechos más de ciento veinte. Guau, estamos realmente fatigados... 120! Son un montón de episodios.

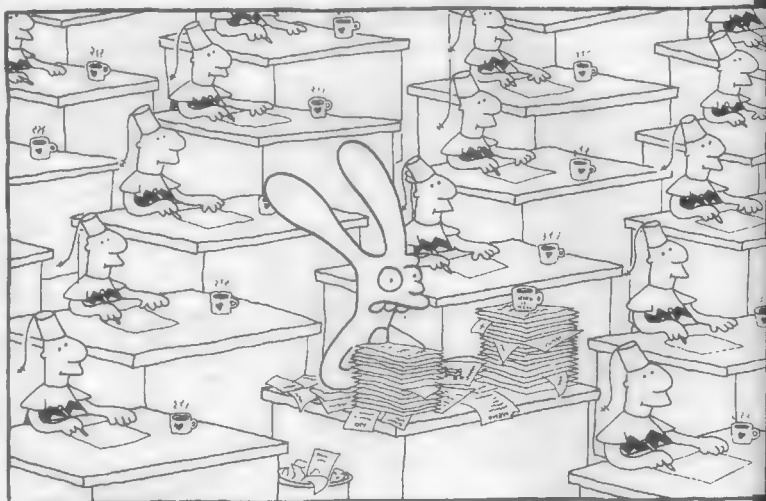
-Ahora hagamos así: yo te tiro una idea y vos me contás qué opinás sobre eso.

-Dale.

-Las revistas de comics.

-Bueno... no sé cómo será en tu país, pero en América el mercado está dominado por los superhéroes y yo trato de proveer una alter-

nativa con lo que hago, que es humor. No parece haber mucho que sea cómico para los chicos en los Estados Unidos. Es todo Graarg! Duro! Pelea! y cosas así. Yo sólo trato de hacer cosas graciosas para chicos. Cuando yo era chico, mis comics favoritos eran el Pato Do-



nald, la Pequeña Lulú... Y yo quiero dar ese tono.

-El futuro de Bongo Comics.

-Vamos a empezar a abrirnos hacia otras ramas; uno de nuestros artistas, Bill Morrison está trabajando en un comic de fantasía propio, llamado Ross-well, y seguimos buscando autores underground que quieran hacer cosas más sacadas. Estamos publicando un comic llamado Jimbo de Gary Panter, que es uno de mis autores favoritos y un amigo mío. Y después haremos el comic de una serie nueva que tengo en mente.

-¿Vos vas a dibujar algo para Bongo?

-Bueno, estamos hablando de hacer una antología con diferentes artistas... Y posiblemente haga Life in Hell en comics, pero no hay nada fijo todavía.

-The Critic.

-Bueno, The Critic está hecho por el grupo de gente que trabaja para Los Simpsons, excepto yo. Yo no tengo nada que ver con The Critic y no tengo mucha opinión, algunas cosas están bien, otras no me gustan.

-Ren y Stimpy.

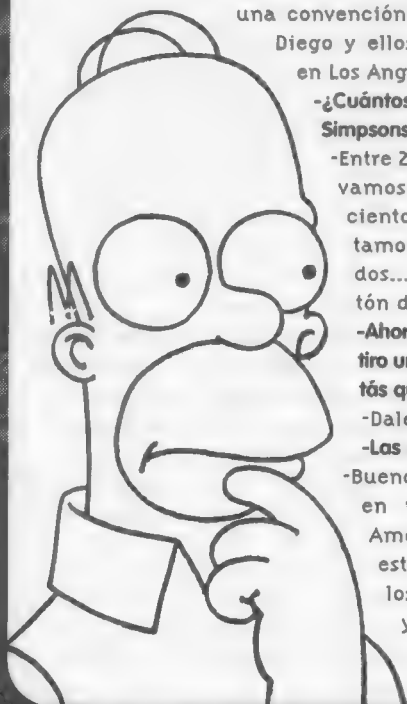
-Me encanta Ren y Stimpy. Soy un gran admirador de John Kricfalusi, el creador de Ren y Stimpy. Ese es uno de los dibujos que vinieron después de Los Simpsons que realmente me hizo muy feliz.

-Two Stupid Dogs y toda la nueva movida del Cartoon Network.

-No los ví.

-Los dibujos clásicos de la Warner Brothers.

-Me encantan. Son clásicos, los mejores. Tengo 280 dibujos animados de la





Warner en laser-discs para ver con mis hijos. Nos encantán.

-¿Y qué pasa con el atentado contra el Señor Burns?

-Bueno, alguien le dispara y hay todo un gran misterio sobre quién fue, es un gran gancho a lo largo de todo el verano, la gente se imagina cosas, hacen apuestas y todo se resuelve en el otoño.

-Y con este gancho al estilo Dallas...

-Exactamente en eso nos basamos.

-...lograron una gran repercusión en los medios. ¿Van a usarlo todos los años?

-Puede ser... Hay concursos, notas y lo de siempre.

-¿Pero va a morir el Señor Burns?

-No, no va a morir. Sólo recibe un disparo. Se va a mejorar [risas]. Es un dibujo animado! Nadie muere. Bueno, a veces alguien muere, creo que Encías

Sangrantes Murphy

murió. El jazzis-

ta negro que tocaba el saxo con Lisa...

-Sí. ¿Qué hay en el futuro de Matt Groening?

-Bueno, estoy trabajando en otro programa de televisión que está todo acá [señala la cabeza], en mi computadora. Es un programa de ciencia-ficción. Básicamente es imaginar a Los Simpsons en el futuro y eso te da una idea de cómo va a ser el programa. Será ciencia-ficción muy cómica y cuando salga al aire sacaremos una revista de historietas de esa serie también.



-¿Va a ser cómo una parodia a Los Super-sónicos?

-Bueno, no... sí... Si mirás a Los Simpsons como un dibujo animado de comedia familiar, este va a ser un dibujo de ciencia-ficción. Pero los Simpsons no son solamente una comedia costumbrista en dibujo animado, es como... como lo que sea, es algo único. Y el programa que tengo en mente va a tener elementos de ciencia-ficción pero va a ser muy gracioso. Y con mucho ritmo, muchos personajes y una onda descontrolada. Espero que sea muy cómico. Estuve estudian-

do todo el material de ciencia-ficción y no sé si las reglas del género de ciencia-ficción se adecúan a lo que voy a hacer, a lo mejor no, pero voy a probar. Sigo haciendo mi tira semanal Life in Hell y lo que realmente me gustaría es llevar a Life in Hell como programa de TV algún día.

-¿Le querés decir algo a tu público en la Argentina?

-Eehh.... Eh... ¿cómo son allá las traducciones?

-Nos llegan las traducciones latinoamericanas. Sé que en España la traducción es más adulta y respetuosa, pero Los Simpsons van muy tarde, tipo 11 de la noche. En Argentina van a las nueve, pero la traducción latina le saca todas las puteadas...

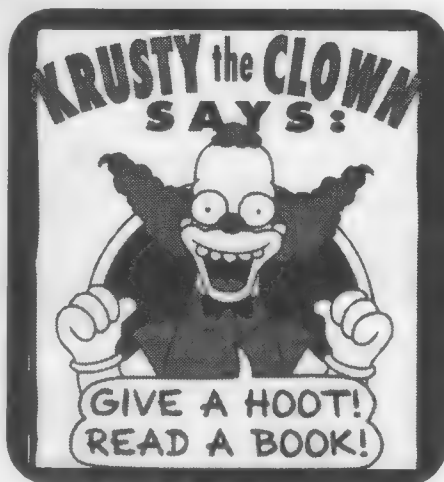
-Oh, qué lástima.

-...pero es bastante buena. Las voces son muy buenas.

-Bueno, saludos a todos los fans de Los Simpsons en Argentina.

-Muchas gracias, Matt.

-No, gracias a vos, chau y suerte.



YOUR PAL,
MATT GROENING
7.28.1995

SEGUIMOS BUSCANDO A LOS TALENTOS DEL MANANA Y entelequia NOS DA UNA MANO

- APURATE, QUE EL PLAZO PARA ENTREGAR
TUS TRABAJOS VENCE EL 17 DE NOVIEMBRE!
- PODÉS MANDARLOS POR CORREO A NUESTRA
REDACCIÓN O LLEVARLOS A LOS LOCALES
DE ENTELEQUIA: TALCAHUANO 470 (CENTRO)
O JURAMENTO 2584 (BELGRANO).

- ADÉMÁS ENTELEQUIA REGALARÁ GRANDES
PREMIOS A LOS GANADORES Y EXPONDRÁ
LOS MEJORES TRABAJOS EN SU LOCAL DE
TALCAHUANO 470.
- LEE CON ATENCIÓN LAS BASES Y PONETE
YA A CREAR TU OBRA MAESTRA.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo pero deberá constar el verdadero nombre de el/los autor/es.

2. Se podrá participar en dos categorías: Ilustración e Historieta.

3. Las ilustraciones podrán presentarse en cualquier tamaño. Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando (16x25 cms. o ampliaciones proporcionales) y no podrán exceder las 6 (seis) páginas.

4. En ambos casos se permitirá el empleo de cualquier técnica, pero las ilustraciones deberán ser a color y las historietas en blanco y negro.

5. No hay restricciones temáticas pero quedarán fuera de concurso las ilustraciones o historietas que presenten órganos genitales y/o penetraciones. (Tetas y culos SI, pitos y chuchas NO). Las ilustraciones pueden incluir personajes previamente creados por otros artistas; las historietas no.

6. La recepción de trabajos cierra el 17 de Noviembre de 1995.

7. El jurado elegirá un Primer Premio en el rubro Ilustración y uno

en el rubro historieta.

El jurado estará integrado por Andrés Accorsi, Diego Accorsi, Quique Alcatena, Hernán Botticelli, Lucas, Carlos Meglia, Ariel Olivetti, Carlos Trillo y Juan Zanotto.

8. Los Ganadores de ambos Primeros Premios serán publicados en el último número de Comiqueando del '95 y recibirán el pago correspondiente después de la publicación.

9. Esta terminantemente prohibido enviar originales de los trabajos. Sólo se aceptarán fotocopias. (Atenti, de buena calidad y a color en el caso de las ilustraciones.).

10. Los trabajos deberán incluir los datos completos (Nombre, dirección y teléfono) de los participantes y remitirse personalmente o por correo a Av. Forest 536 Bp. of 43, CP 1427, Capital o a cualquiera de los dos locales de Entelequia.

11. Cada participante o equipo de participantes podrá mandar la cantidad de trabajos que desee, pero en ningún caso serán devueltos.

12. El dictamen del jurado será inapelable y el envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

ME CAGO EN ESTA
HERENCIA! ANDA'
A SABER LO QUE
ME VA A VENIR
DE EXPENSAS!

EL NIÑO
RODRÍ-
GUEZ

MUSICA
DE MAN
RAY - UN
SALUDITO A
MI AMIGA
HILDA.-

SE CAGÓ
EL REMOTO

MALDICIÓN!
VOLVIÓ AL CASTILLO
...ESTA BURRA
ESTA CADA VEZ
MEJOR, COMO
ME CALIENTA...

AH! PRONUNCIÓ LA PALABRA
MÁGICA! * POR FIN
VOY A DESPERTAR!



*EXPENSAS



MALDICIÓN!
ALGO SALIÓ
PARA EL ORTO!

GUAAU!

EL CONDE
ES UN PERRO
HACIENDO TRUCOS!
JUAJUAJUA!

NO LEJOS DE ALLÍ, EL SHOTOROTOT SE
ENCUENTRA UNA SHOROTOHROTA Y SE
VAN A SHOROGOTHOTEAR JUNTITOS..



ESTUDIAS O
LABURAS?

MIENTRAS, MILLONES DE PENDORCHAS
VEN COMO UN MUTANTE SE MATE-
RIALIZA DE LA NADA Y ACRIBILLA A
TODO EL ELENCO DE MONTAÑA RUSA...

...ESTA VEZ MAESTRO
Y VAIMANN SE
FUERON AL CARAJÓ!

AAAG! Noo!
RATATATAT!
MARIANA!

CONTINUARONGA

**NACIO EN
MENDOZA EN 1932. A
LO LARGO DE SU CARRERA
SUS OBRAS LO TRANSFORMA-
RON EN UNO DE LOS NOMBRES
MAS PRESTIGIOSOS DEL HUMORIS-
MO GRAFICO ARGENTINO Y DEL
MUNDO. ESTE ES UN REPASO POR
LA OBRA Y EL PENSAMIENTO DEL
CREADOR DE MAFALDA.**

REPORTAJES

Quino

por Gustavo Secreti, Martín Zubieta y Cintia Finkelstein

¿Siempre quiso ser dibujante?

Q: Desde siempre. A los 3 años yo ya quería ser dibujante. No tenía claro de qué, recién a los 14 lo decidí y cuatro años más tarde, vine a Buenos Aires y empecé a recorrer las revistas. Por lo general me decían que las ideas estaban bastante bien, además en esa época todas las revistas trabajaban con libretista. Mi ideal hubiera sido hacer humor mudo, pero cuando entré a trabajar a Rico Tipo (Guillermo) Divito, a quien yo respetaba mucho, me dijo que la gente que pagaba por la revista quería que se le diera material para leer. Yo lo quería y lo admiraba tanto, que le hice caso.

¿Qué hubiera sido, de no ser dibu-

jante o humorista?

Q: Mirá, no lo sé muy bien, tampoco me lo planteo mucho. Es lo único que sé hacer, lo único que me ha atraído en la vida. En esta profesión uno nunca deja de trabajar. Uno

está sentado en un bar, en el colectivo o donde sea y tengo que estar observando a la gente. Y no soy el único, eso le pasa a todos. Es muy difícil decir cuántas horas trabajo, porque siempre estoy trabajando. Incluso cuando voy al cine estoy mirando, aunque ya haya visto la película, y presto atención a cómo está hecho el montaje, para cuando yo hago una historieta, darme cuenta de qué cuadritos sobran. Mi trabajo se parece mucho al de un director de cine, ves en qué ángulo ponés la cámara, si tomás un plano grande o chico y después ponés a los actores, que son los "monitos". A mi desgraciadamente, todos los monitos me salen muy parecidos entre sí,

DICE QUE ES LA
LIBERTAD
ILUMINANDO
AL MUNDO



me gustaría tener mayor diversidad pero no me sale.

¿Mafalda nace por un encargo publicitario?

Q: Exacto, fue un encargo de una agencia de publicidad. Me la encargaron para una línea que

¡A TU EDAD SABÍAMOS RESPETAR A LOS MAYORES!!
¡Y CUANDO ELLOS HABLABAN, NOSOTROS NOS CALLÁBAMOS LA BOCA!



iba a sacar la empresa Siam con el nombre Mansfield, por eso busqué nombres que se le parecieran, como Mafalda. Después, no sé por qué la campaña no se hizo, ni salieron esos productos, ni nada. Yo me quedé con 12 tiras que había hecho, con esa familia tipo que era una mezcla de Blondie con Peanuts. Recuerdo que

yo compré Peanuts (que en esa época venía directo de Estados Unidos) y me di cuenta de que Schulz había producido un cambio muy grande dentro de la historieta, porque hasta ese momento, todos los personajes tenían una sola característica. En Argentina estaba Avivato, que en todas las tiras hacía una avivada, Falluteli y otros así y en las historietas norteamericanas pasaba lo mismo. Pero este tipo Schulz trajo personajes antipáticos, simpáticos, buenos, malos, envidiosos y eso fue una revolución. Yo tomé bastante de él, pero como no soy norteamericano, hice una adaptación muy argentina de la cosa.

¿Cómo fue armando el elenco de Mafalda?

Q: Mafalda me parece el perso-



naje más fabricado. Los otros fueron apareciendo después. Las primeras tiras eran el papá, la mamá y Mafalda, que les hacía preguntas y ellos no

sabían qué contestarle. Felipe apareció muchas tiras después. Me cansé y dije "Acá hay que meter otro tipo, sino esto va a ser un plomo". Y así fueron apareciendo todos, por una necesidad del libreto.

¿Es cierto que usted se parece mucho a Felipe?

Q: Felipe y Miguelito, una mezcla de los dos. Supongo que me debo parecer a todos. En Susanita y Manolito he puesto lo que más me molesta de mí.

La evolución del dibujo en Mafalda ¿es intencional o espontánea?

Q: Uno va corrigiendo y va cambiando. Es como si compararas una firma tuya actual con una de hace seis años. En Mafalda fueron cambios positivos, en otras épocas de mi vida no. He hecho narices horribles. Pero las etapas van pasando sin

que uno se dé cuenta. Como dijo el Lolo Amengual, uno dibuja como puede y no como quiere.

¿Es verdad que usted muchas veces calca?

Q: Sí, de un cuadrito a otro. No puedo reproducirme a mí mismo y le tengo tanto respeto al dibujo original, que me pongo Felipe y digo "¿Y si en el otro cuadrito no me sale igual?"

¿Alguna vez se arrepintió de alguna tira de Mafalda?

Q: Sí, cuando se pone a dar peroratas sobre la paz. Eso no es

creíble en una nena de esa edad.

¿A usted le gustaba la sopa?

Q: Sí, sí, la sopa es una metáfora sobre el militarismo y la imposición política.

¿Cómo y por qué decidió dejar de dibujar la tira?

Q: Estaba cansado de hacer siempre lo mismo. La decisión pasó hasta por zonas conjugales, porque mi mujer estaba podrida de no saber si podíamos ir al cine, invitar gente a cenar o qué sé yo, porque yo estaba hasta las 10 de la noche con las tiras. Además me costaba mucho no repetir y me daba cuenta de que cuando no se me ocurría nada, ense-

guida echaba mano a

Manolito o a Susa-

nita, que eran los

más fáciles. Ade-

más hubo un ti-

po que fue

maestro de los

dibujantes de mi

generación, Oski,

y él nos decía que

nunca nos metiéramos

con un personaje fijo y si nos

metíamos, agarráramos una

tira y tapáramos el último

cuadrito con la mano. Si el lector

adivina cómo va a terminar,

ahí hay que dejar de hacerlo.

Me pareció un buen

momento y no me

imaginé que vein-

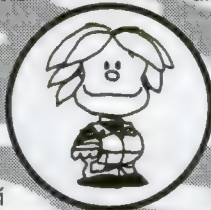
tantos años des-

pués fuera a se-

guir vigente.

¿Y a qué atribuye esta vigencia?

Q: No sé. Además yo la hacía para la página editorial, no para la página de historietas. Salía en la página de comentario político y de ac-



¡GUASHANGÜÉAR!



tualidad. Siempre la hice pensando en gente adulta, no para chicos. Pero ahora los chicos tienen tal nivel de información que más o menos pescan todo lo que dice en las historietas de Mafalda.

En aquel entonces tampoco se imaginó que pudiera tener tanta repercusión en países como Alemania, Grecia, Canadá, Finlandia...

Q: No, no, porque son culturas bastante distintas. Allá se publica como una nena sudamericana. No obstante, las relaciones entre padres e hijos son más o menos iguales en todo el

MANDOLÓ



piensa cuando anda con todo eso, así que no me animaría a meterme. Si podría acompañar las dudas políticas, los miedos por la situación económica, el sueldo del viejo, todo eso sí. Hace poco un amigo me decía "¿Por qué no hacés una Mafalda de treinta y pico, casada y con hijos que tengan esta mentalidad monetarista jodida que tienen los chicos de ahora? Y que ella luche contra todo eso". Como idea no es mala, muchísima gente me dice "¿Por qué no volvé a hacer Mafalda?"

Mafalda tenía como fantasma a los chinos. ¿Cuáles serían sus fantasmas en la actualidad?

Q: No sé, el SIDA, la destrucción del planeta...

¿Sería ecologista Mafalda?

Q: Sí.

Hay personajes de historieta a los que la gente les deja siempre la misma edad, pero con Mafalda se da lo contrario, todo el mundo se imagina

que creció. Inclusive usted dijo que hubiera sido una desaparecida más. ¿Por qué cree que la gente quiere ver a Mafalda crecida?

Q: Porque la toman como a un personaje de carne y hueso. Eso me ha llamado siempre la atención. Para mí siempre ha sido un dibujo. A lo que hago para la revista de Clarín le pongo la misma pasión, entusiasmo y esfuerzo que ponía para hacer Mafalda.

Y además de esas páginas para Clarín, ¿está haciendo algo más?

Q: No, porque eso me lleva toda la semana. Es que cada vez estoy más hinchado con las cosas, cada vez me fijo más y borro más. Entonces cada idea me lleva mucho tiempo. Tengo una carpeta llena de bocetos que



mundo.

¿Tuvo que hacer algún cambio en las tiras para exportarlas?

Q: No, se publicaron siempre en argentino, aún en España.

Si usted decidiera volver a dibujar a Mafalda, ¿se podría adaptar a los tiempos actuales?

Q: Podría acompañar lo que está pasando en la parte humana. Lo que yo no sabría cómo manejar es la parte tecnológica. Cuando yo hacía la tira, la televisión recién aparecía a nivel masivo, popular. Toda la gente tenía televisor en la casa y eso con las computadoras todavía no pasa, pero va a ir pasando y ese mundo yo no lo manejo. No tengo la menor idea de qué tiene un nene en la cabeza ni en qué

PUES..... QUE DENTRO DE UNOS MESES VAS A TENER UN HERMANITO



sé que pueden funcionar pero no les encuentro la vuelta. Y por ahí los dibujo después de cinco años. Ahora estoy dibujando una que la idea tiene como ocho años.

En estos trabajos posteriores a Mafalda, ¿se siente más libre?

Q: Sí, claro. Dibujar siempre en la misma medida y con los mismos personajes me quitó espacio. No es lo mismo un gallinero que una cancha de fútbol.

¿Este trabajo para Clarín le alcanza para ganarse la vida?

Q: No, no. Si no fuera por los derechos de autor de Mafalda



no me alcanzaría.

¿Pensó alguna vez en retirarse?

Q: No, a lo mejor un día me pudro de la entrega y digo "No, no entrego más ni una vez por semana y hago dibujitos para sacar un libro cada tanto. Mientras me dé la vista y no me tiemble mucho la mano, no voy a dejar de dibujar.

¿Lo censuraron alguna vez?

Q: Con Mafalda no, con las páginas de humor sí. Cuando llegué a Buenos Aires en 1954 con mi carpetita me enteré cómo era la cosa. Chistes con la religión no, con sexo tampoco, con militares no, que atenten contra la familia (que no sé bien qué quiere decir) tampoco. No había un ente censor, pero el secretario de redacción por ahí te decía "No, esto mejor lo guardamos". Era una especie de autocensura, pero se sabía que venía de más arriba.

¿Podría decir que siempre hizo lo que quiso?

Q: No, me hubiera gustado hacer más sexo, más antimilitarismo y más anticlericalismo.

¿Es cierto que usted es un asiduo lector de la Biblia?

Q: Sí, pero no en un sentido religioso, sino para buscar ideas. He sacado un montón de chistes de la Biblia. Me asombra sobre todo el poder de síntesis que tiene. Noé baja del arca, planta una viña y se agarra una curda.

Mafalda fue llevada a la animación ¿Qué opina de los resultados?

Q: El resultado no me gusta nada. No hay gags cinematográficos,

no tiene hilación. Además hicieron una versión muy edulcorada. Por ejemplo muestran la escuela con colores celestinos y rosaditos, es todo prolijo. No hay techos rotos como los que yo hacía. El productor de esa serie es

Daniel Mallo, un tipo que ganó mucha gaita con un culebrón que se llamó Simplemente María y que perdió otro tanto con un documental sobre el peronismo llamado "Ni Vencedores, Ni Venofdos". Era un tipo muy exagerado para todo. Así que me estuvo persiguiendo cinco años para hacer una película con Mafalda en dibujo animado. Yo no quería saber nada, pero después de tanto insistir, al final le dije que hiciera lo que quisiera pero yo no quería partici-

¿NERVIOSO?



¿NO VISTE UNA ZEDPIENTE QUE HABÍA POD AQUÍ?



par en los guiones ni en nada. Mi única participación se limitó a escuchar voces durante seis meses pero ninguna me gustaba. Me parecían malísimas. Me arrepiento de haberme metido en estas cosas. La película me gusta como animación, nada más. Después el productor se fue del país y sigue vendiendo los dibujos por todo el mundo. Yo nunca cobré derechos, ni nada. No digo que la piratee porque hay un contrato del que lamentablemente no me puedo desligar. En cambio estoy muy conforme con el trabajo realizado por Juan Padrón en los Quinoscopios que se realizaron en Cuba.

¿Se puede adaptar Mafalda a la pantalla en forma efectiva?

Q: A mí no me gustan las adaptaciones. En el '68 vi en Londres una adaptación teatral de Peanuts con unos actores bárbaros, pero a mí no me gustó. Tampoco las películas de Blondie. Los dibujos animados de Charly Brown eran de una tristeza espantosa. La ausencia de los padres, que en las tiras no se nota, en la pantalla se nota muchísimo. Por ejemplo, que Snoopy le lleve el desayuno a la cama a Charly Brown. Dejame de joder con eso. No soy partidario de las adaptaciones. Manuel Puig, por ejemplo, estaba furioso cuando vio "El Beso de la Mujer Araña", decía que eso no era lo que había escrito. Yo leí el libro y la película me pareció muy buena. Será que en general los autores no estamos muy de acuerdo.

¿Tiene algún proyecto a mediano o corto plazo?

Q: Seguir dibujando y hacer un libro que no sean recopilaciones.

¿Y una historieta de Mafalda adulta?

Q: Por el momento no.

Bueno, muchas gracias por todo.



MUNECOS

por Dr. Sax

Qué tema los coleccionables! Cebamiento Infinito surgió como una sección que encarnaba, como su nombre lo indica, la desproporción, la manía de ese coleccionista capaz de matar por las chapitas que Pepsi sacó hace más de una década con los héroes de la Marvel (Las tengo! Sufran, que están los X-Men y todo) o cualquier otro ítem que pudiera funcionar como vehículo para la poderosísima fantasía del comiquero. Muñecos de todo tipo, figuritas, vasos, resinas y porcelanas cold cast, pewter, todo era válido (y lo sigue siendo) para esta sección.

Cuando arrancó Comiqueando, este Cebamiento abarcaba a un sector pequeño del comiquero. Hoy gracias a las comiquerías que hicieron punta -y nuestro humilde laburito- el fenómeno creció de un modo verdaderamente imprevisible. Ya no alcanza con colecciones completas (antes casi inaccesibles, salvo para los iniciados) de action figures de los X-Men, Iron Man, Fantastic Four, Batman Forever, Star Wars, Robotech, Tiny Toons y todo tipo de coleccionable comiquero. Hoy por hoy llega al país merca cara (cara más allá de los abominables precios habituales de nuestro mercado), así que vamos a repasar algunas masitas de las grossas.

1. El Tri-Spider Slayer: Ningún adicto a la araña radioactiva debería dejar de tener este temible bodoque. Los viejos fans recordarán a los famosos Spider-Slayers (masacra-arañas) que el viejo Jameson alquilaba para matar al joven Parker. En la serie de TV (no tan horrenda como Marvel Action Hour, pero decididamente pobretona) armaron un rollo tipo videojuego donde Spider-Man le gana al primer Spider-Slayer, al segundo, al tercero, y al final los tres se juntan en un megabicho. Este collectible ha llegado al país pero no sé bien cómo, porque no figura ni en catálogos ni en órdenes anticipadas. Sea como fuere, es impresionante: lanza los consabidos misilitos y tiene cañones y tenazas por todos lados. Parece un puestero del Parque Rivadavia, parece...

2. Marvel hegemoniza el mercado

del comic yanki y a través de Toy Biz copó el de las action figures. En la colección X-Men, las naves en general no tienen chapa (el Magnetrón, puaj!) pero los Sentinels son otro cantar. Aunque no respetan demasiado el diseño original, estos robots gigantes tienen truquitos realmente originales (el de los talones es genial).

3. La línea Fantastic Four ya fue comentada en esta sección. Las esculturas de las figuras son sensacionales y las naves, mortíferas. Lo mejor, sin ninguna duda, es mi candidato para coñemu del año: Galactus. 14 pulgadas de altura y nuestro simpático devorador de planetas viene con su propio convertidor planetario (para la cartera de la dama o el bolsillo del caballero), ojos con L.E.D.S. y hasta banda de sonido. Cuando lo activás parece un árbol de Navidad. Caro, pero el mejor.

4. Expositor de Star Wars: Si señor, un viejo expositor salido de quién sabe qué túnel del tiempo con el assortment original de 1977, en un estado increíble. Anda por alguna comiquería y no durará. Tiene unas palanquitas con las que movés a los coñemos y todo.

5. El postre: El SDF-1...¿cómo?!! Ajá, sí señor. Queridos Mospea-

das, háganse sepuku con un video de anime. Que yo sepa, solo había uno en manos de un coleccionista nacional, pero yo nunca lo vi, así que no sé. Hace poco -y vía Convención de San Diego- pintó en el país un SDF-1 original japonés. Va a estar en algún momento del año exhibiéndose en una comiquería y no a la venta (aunque ustedes saben cómo es esto, en estos tiempos argentinos,



un buen fajo de próceres hace temblar al más puro). Es cierto, lo vi, lo tuve en mis garras. No es como debería ser (tamaño mesa de comedor, digamos) pero es una masa y -obvio- se transforma.

Advertencia: Para todos estos chiches deberás pelar lingotes y, principalmente, estar atento. La lucha por algunos de los nombrados será a hachazo limpio. Fuiste, Malebolgia!

CARD GAMES

por Mr. Master

Y sí, como en todo el mundo, los card-games están desplazando a los Juegos de Rol y lo mismo sucede en esta sección. Todo empezó con unas cartitas llamadas MAGIC The Gathering (La Reunión), que si bien parecían unas figuras de personajes épico-medievales (a lo Lord of the Rings), resultaron la base de un negocio multimillonario y un nuevo cebamiento con miles de fans en todo el mundo. ¿Y cómo se engancha esto con el comic? Bueno, en primer lugar, por el lado de las trading-cards, famosas entre los comiqueros; además, estos naipes poseen un importante valor de colección, son parte de un juego entretenido con algunos puntos en común con los JdeR y los personajes que pueblan los naipes del Magic ya saltaron a sus propias revistas de comics,

editados por Acclaim.

Pero el mercado de los comics ofrece universos con miles de personajes ya creados y, oliendo el negocio, ni lerdos ni Perezosos los muchachos de Marvel fueron los primeros en sacar su card-game: Marvel OverPower.

Este juego de naipes no es el primero ni el mejor, pero vamos a analizarlo en la inauguración de esta sección de card-games por su condición esencial: la simplicidad. Al igual que en el Juego de Rol de Marvel, donde predominaba la masa y lo directo, este OverPower es muy pero muy simple.

Más cercano al Tope (¿se acuerdan de los naipes de Tope y Quartet?) que a un JdeR, en este juego dos contendientes enfrentan sus mazos (mínimo 55 cards) y se tratan de ganar tirando cartas que dañen a los personajes del otro (sin importar quién tiene personajes buenos o malos). Hay varios tipos de cartas: las llamadas Hero (necesitas 4 para jugar y mensuran a los personajes en 3 categorías: Ener-

gía, Lucha y Fuerza); las Power (que traen valores de las categorías y son con las que hacés los ataques); las Universe (que representan el uso de cosas externas a los personajes durante las luchas para acrecentar los daños al rival); las de Habilidades Especiales (por ejemplo, una carta de Curación de Wolverine que lo ayuda a restarse daño, una de Scaneo Psíquico del Profesor X que le permite mirar dos cartas de la mano del rival, etc. y sólo pueden ser usadas por el personaje en cuestión) y las cartas de Misiones (que se usan para ir anotando quién gana cada

cada

rias (Lucha, Energía y Fuerza) el personaje está K.O. y debe entrar el cuarto, el que estaba en reserva. El partido termina cuando un jugador tiene todos sus personajes K.O. (y perdió) o cuando uno tiene todas las misiones cumplidas (y ganó).

En realidad, más allá de cómo suene acá, el juego es divertido y se presta a una gama de estrategias que vale la pena descubrir.

Pero el verdadero truco está en armarse un mazo pulenta. Cuanto mejor mazo se tenga, más posibilidades de ganar se tiene. ¿Y cómo es eso? Bueno, aparte de los mazos básicos (Mutants Unite con Storm, Rogue, Gambit y Bishop; Clobberin' Time con Thing, War Machine,

Spider-Woman y Thor; Sworn To Protect con Profesor X, Cyclops, Jean Grey y Jubilee; Lethal Allies con Dr. Doom, Carnage, Omega Red y Rhino; Deadly

Foes con Sabretooth, Deadpool, Hobgoblin y Octopus y por último Heroes Assemble con Silver Surfer, Punisher, Colossus y Beast) tenés que comprarte los Booster Packs (paquetes con 9 cards) que traen nuevos personajes (Wolverine, Spider-Man, Captain America, Hulk, Iron Man, Magneto, Apocalypse, Venom, Cable, Mr. Fantastic, Invisible Woman, Elektra, Mystique, Psylocke y Human Torch) y más Especiales, Misiones (¿para qué mierda las quiero?), Universe y Powers. Así, podés llegar a tener los personajes más grossos, con muchos Especiales, con los Powers más altos, y todo el cebamiento.

Marvel tuvo tanto éxito que ya está por sacar Power Surge, con muchos más personajes y cartas especiales para seguir engordando tu mazo de OverPower (y sus bolsillos). Más adelante veremos otros card-games y analizaremos más detenidamente su desarrollo lúdico. Por ahora, nos vamos con esto y espero haberlos cebado como para que corran a las comiquerías a pelear las cajas de OverPower. Cuando tengan su macito escribanme y les juego! Chau.



© MEG

mano y se podrían reemplazar por porotos). Para empezar el juego ponés tres de tus personajes adelante y uno en reserva. Cada vuelta te das 8 del mazo y te descartás las que no puedas usar y las repetidas. De ahí en más, los jugadores se van tirando las cartas de Poder (o Especiales de ataque) para dañar a un personaje rival, quien tiene la posibilidad de defenderse con otra de Poder (de acuerdo a sus datos en las categorías; nunca podés usar una carta de Poder cuyo valor sea más alto que tu valor en esa categoría). Cuando le hiciste 20 puntos de daño, o en una mano dañaste a un personaje rival con las tres catego-

PANTALLAZOS

por Fernando García

- Warner Bros. Feature Animation prepara su primer largo de animación: *The Quest for the Grail*, sobre un guión de Elizabeth Chandler, basado en la novela *The King's Damosel*, de Vera Chapman. Co-dirigida por Bill Kroyer (Ferngully) y Frederick DuChane, el film cuenta la historia de Susan, joven idealista que parte en búsqueda del Grial para salvar a su hermana de un poderoso y perverso caballero. Ambientada en la época del Rey Arturo, la película contará con escenas bélicas de gran despliegue informático.

- Dos del hispano Daniel Torres: la Warner firmó contrato para producir una serie de dibujos animados sobre Roco Vargas, confiando la responsabilidad a Paul Dini y Eric Radomski, dos de los cerebros de-



© Koike/Ikegami

producción promete un Zorro más dark y pesado, acorde con la sensibilidad heroica de los '90.

- Tras los pasos de *Tales From the Crypt*, HBO estrenará próximamente *Weird Tales*, adaptando las historias fantásticas aparecidas en el pulp que cobijara la primera aparición de Conan el Bárbaro. Oliver Stone, Tim Burton y Francis Ford Coppola son los productores ejecutivos de la serie, además de los directores de un capítulo piloto de 90 minutos que abrirá a todo trapo la ¿larga? vida del programa.

- Con el insignificante presupuesto de 9 millones de dólares, el pasado 5 de Octubre finalizó en Vancouver el rodaje de *Crying Freeman*, adaptación del celeberrimo manga de Kazuo Koike y Ryochi Ikegami. Dirige Christophe Gons, guionan Gons y Thierry Cazals y protagonizan Mark Dascoscos, Julie Douglas, Tcheky Karyo, Rae Dawn Chong, Massayo Kato, Yoko Shimada y Byron Mann. El estreno se prevee para fin de año.

- Tras el éxito internacional de *Batman Forever*, la Warner ya le encargó a Joel Schumacher la realización de *Batman Triumphant*, nombre tentativo del proyecto. La idea es reunir a Val Kilmer con Jack Nicholson y Jim Carrey, quienes repetirían los roles de Joker y Riddler, tras escuchar la sabrosa oferta que les tiene planeada el estudio.

- Acaba de comenzar el rodaje de *The Crow: City of Angels* bajo la dirección del inglés Tim Pope. Protagonizada por el francés Vincent Pérez, la secuela transcurre en Los Angeles durante la celebración del

Día de los Muertos, festividad mexicana en la cual Ash (el nuevo protagonista) muere y renace con la obsesión de la venganza. Para filmar este guión de David S. Goyer, repleto de simbolismo religioso, se ha invertido la modesta suma de 25 millones de dólares.

- En Septiembre debutó en la cadena inglesa ITV *Fantomcat*, el nuevo cartoon de los estudios Crossgrove Hall (creadores de *Danger Mouse* y *Count Duckula*, entre otros). El protagonista de la serie es un felino espadachín victoriano, accidentalmente transportado al Siglo XXI, donde enfrentará valerosamente a los esbirros de la maléfica araña Mormogora. La producción no escatimó en gastos, la animación le pasa el trapo a la de *Batman* (al menos eso dicen ellos) y la voz del personaje principal está a cargo del polifacético Robert Powell.



© Daniel Torres

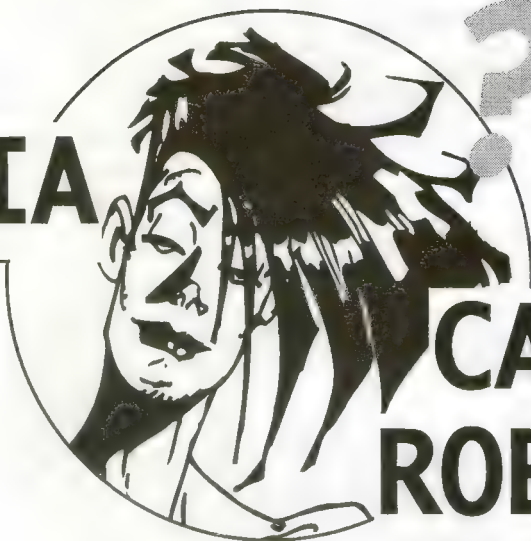
trás de *Batman The Animated Series*. Por otro lado, el libro con las aventuras del dinosaurio Tom se edita en Japón, donde vendrá acompañado de un CD. Así se podrá escuchar la voz de un narrador contando la historia, al tiempo que se disfrutará de la animación computada efectuada directamente sobre las ilustraciones originales de Daniel Torres.

- El Zorro cabalgá de nuevo. Antonio Banderas encarnará al popular héroe de negro (y a su otro yo, Don Diego de la Vega) bajo la dirección de Robert Rodriguez (El Mariachi). Para contrarrestar tanta sangre latina, Sean Connery prestará su figura a Don Alejandro de la Vega, el padre de Diego. La filmación comenzará recién en Abril de 1996 y, de acuerdo con el guión escrito por Ted Elliott y Terry Rossio, seguirá de cerca el origen descrito en la serie de Disney. Sin embargo, la



En que se
parecen...?

MEGLIA



CAZADOR ROBOTECH ACCORSI

En que todos están en
Meridiana.

Meglia, exponiendo sus trabajos hasta el 15 de noviembre.

Los Cazadores, con una muestra y firma de ejemplares que
arranca el 19 de noviembre y se queda hasta Navidad.

Todo el universo de Robotech, en una conferencia a cargo
de un verdadero especialista como Juan A. Del Compare, el
25 /11 a las 16 hs. (reserven sus ubicaciones!!!).

Y a pedido de los lectores de Comiqueando, un nuevo show
de Andrés Accorsi, con juegos y fabulosos premios el 12/11
a las 16 hs.

Además, y como siempre, todos los comics de Los Caballe-
ros, X Men, Spider man, Star Wars, Star Trek, Batman,
Cyber, Simpsons, videos, cards, muñecos, etc, etc, etc.

Todos y para todos los gustos, con los mejores precios y las
últimas novedades siempre antes.

Tenés que venir corriendo...

MERIDIANA
cine y comics

Callao 1090, casi esq. Santa Fe. Tel: 813-9514
Abierto sábados y domingos.

TODA LA CHAPA

por Doktor Mülle

Peter Bagge (se pronuncia BAG) es un maléfico artista neoyorquino que vive en Seattle, salido de la movida underground, de fanzines y mini-comics. Tras mucho pelearla y llegar a ser el coordinador de la revista Weir-do (del genio del under, Robert Crumb), en 1985 la editorial Fantagraphics lo dejó hacer su propia revista en blanco y negro y salió Neat Stuff (Buen Material). Allí su estilo delirante, depravado, sacado e irónico fue conquistando a un sector del público. En 1989 cierra este compillado de historías para dedicarle toda la revista a un miembro de La Familia Bradley, una de las series de Neat Stuff. El elegido es el pos-adolescente Buddy Bradley, la revista, Hate. Con este compendio de maldad, humor, desenfado, burlas, desgracias y guarangadas, Peter Bagge logró un éxito impensable, hasta llegar a transformar a Hate por completo, en un golazo todo color. ¿Qué es Hate? Hate cuenta las desventuras de la vida del joven Buddy, con su "amigo" Stinky, su ex-novia histérica Valerie, su socio el drogadicto Jay, su actual pareja, la desquiciada y dejada Lisa, más los miembros de la loquisima familia Bradley (el hermano facho, el padre acabado, la hermana soltera con sus dos hijitos, la madre rompebolos) junto a personajes secundarios, escenas y situaciones absolutamente magnificas. ¿Qué tiene de bueno Hate? Mu-

ME GUSTA HATE! Y ODO TODO LO DEMÁS



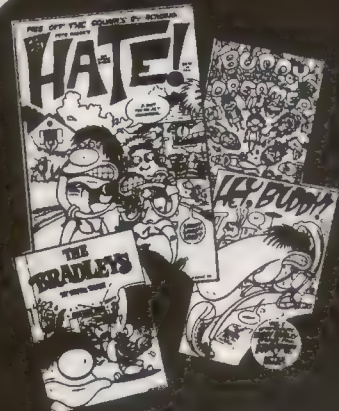
El dibujo es espectacular, con personajes que demuestran en cada cuádrilo sus emociones, aparentemente comiquitos pero en el fondo ácidos y letales. Los guiones son inteligentes, satíricos, entre amargos por las cosas malas que les pasan y divertidísimos por cómo están conta-

das esas desgracias. Bagge demuestra un humor para adultos, con sexo, droga, rock & roll, puteadas y un expresionismo salvaje.

Actualmente Hate está llegando a su número 20 y aunque no está apareciendo bi-mensual, como habían prometido, vale la pena esperarla. Ayudando al genial Bagge está haciendo fondos y colores Jim Blanchard que logra darle un look único a este comic-book.

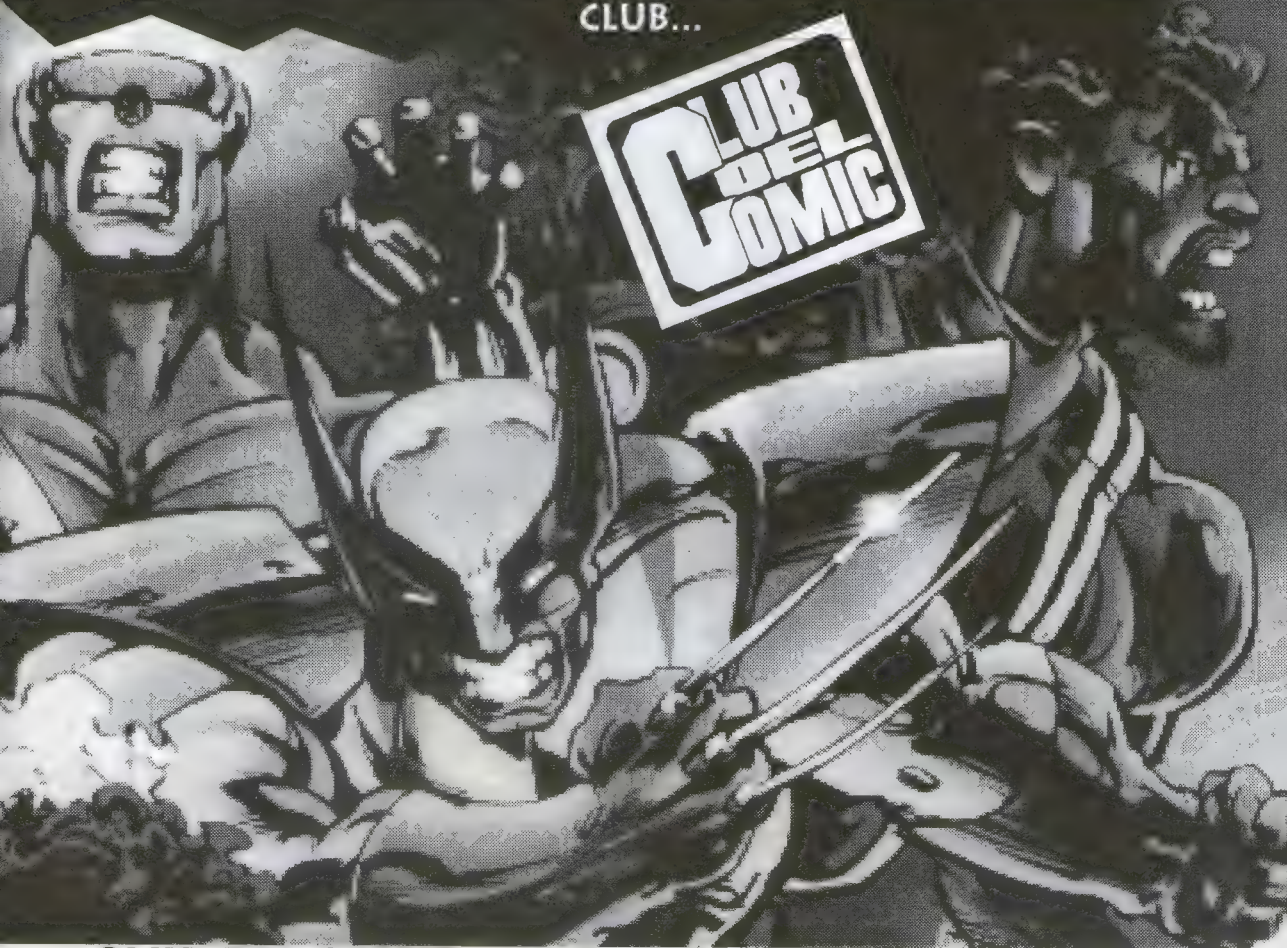
En este momento, Buddy se acaba de poner junto a Jay una casa de venta de cosas viejas para coleccionistas (discos, comics, revistas, juguetes, etc.), aunque por supuesto, las cosas van de mal en peor.

Hate es una revista que te asegura diversión a un costo muy bajo: tu alma. Porque para reirse de la quachadas que Bagge nos presenta en Hate, tenés que perder toda tu piedad, tu compasión y esas boludeces que no nos dejan disfrutar de la vida. Dale, no seas nabo, entregale tu alma al odio. Lee Hate.



EL CLUB DEL COMIC ES MAS QUE UNA SIMPLE COMIQUERIA, ES DOS COMIQUERIAS!

¡SI! ¡PORQUE YA ABRIÓ EL SEGUNDO LOCAL, MÁS GRANDE,
MÁS COMPLETO! Y CON LAS NOVEDADES EN COMICS,
POSTERS, VIDEOS, MUÑECOS, JUEGOS DE ROL, CARDS Y
REMERAS QUE SIEMPRE TE OFRECE EL LOCAL DE
MONTEVIDEO 27. ACERCATE A **AV. SANTA FE
1931** (FRENTE AL CINE SANTA FE) Y FORMÁ PARTE DEL
CLUB...



CLUB DEL COMIC: AV. SANTA FE 1931 Tel: 812-3000
MONTEVIDEO 27 Tel: 383-7252

mesa redonda

UNA VEZ MAS, NUEVE CRITICOS SE SIENTAN A LEER Y ANALI- ZAR NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. EL VEREDICTO FINAL, SIN EMBARGO, ESTA EN MANOS DE CADA COMIQUERO, CUANDO DECIDE COMPRAR O NO COMPRAR LAS PUBLICACIONES QUE SE COMENTAN. ESTE ES UN APOORTE DE COMI- QUEANDO A TU ECONOMIA, UNA GUIA FUNDAMENTAL PARA SABER QUE TIENE CHAPA Y QUE NO.



© M.E.S.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Gabriel García	Mr. Master	Dr. Múle	Dr. Sax	Gustavo Secreti	Promedio
Cazador n.11	7	7	7	6	4	8	4	8	8	6 ⁵⁵
El Humor de Nik vol.2	8	7	7	8	6	7	5	6	9	7 ⁰⁰
The Last Avengers Story n.1	9	9	10	8	9	10	8	10	9	9 ¹¹
Nippur Super Anual n.46	4	2	3	6	2	3	1	5	5	3 ⁴⁴
Ren & Stimpy n.2	7	5	7	5	4	7	3	4	6	5 ³³
Shi/Cyblade n.2	6	5	8	6	3	5	2	6	6	5 ²²
Todos Monstruos	6	3	5	4	2	4	1	2	4	3 ⁴⁴
Uncanny X-Men n.327	5	8	6	7	5	6	5	5	6	5 ⁸⁸
Underworld Unleashed n.2	6	5	8	7	1	7	3	7	4	5 ³³

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Grendel: Four Devils, One Hell (James Robinson y Teddy Kristiansen), Bratpack (Rick Veitch) y Cleopatra: Macao (Mique Beltrán).

Diego Accorsi: Nacido Salvaje (Oscar Aibar y F.De Felipe), Astro City n.2 (Kurt Busiek y Brent Anderson) y Vigilante n.1 (James Robinson y Tony Salmons).

Lisandro Berenguer Grassi: Las 110 Píldoras (Magnus), Maus (Art Spiegelman) y Boogie el Aceitoso: colección completa (Fontanarrosa).

Hernán Botticelli: Los Mitos de Cthulhu

(adaptación de Alberto Breccia), Question: colección completa (Denny O'Neil y Denys Cowan) y Batman: Legends of the Dark Knight- Hot House (J.F. Moore y P.Craig Russell).

Gabriel García: Bone: colección completa (Jeff Smith), Fusions (Moebius) y Preacher: colección completa (Garth Ennis y Steve Dillon).

Mr.Master: Cybersix: Chlp Woman (Carlos Trillo y Carlos Meglia), The Carl Barks Library of Donald Duck Adventures Vol.1 (Carl Barks) y Astro City: n.s 1 y 2 (Busiek y Anderson).

Dr.Múle: Millenium Fever n.s 1 y 2 (Nick Abadzis y Duncan Fegredo), The Return of Mister X (Kaime y Beto Hernández) y Bratpack (R.Veitch).

Dr.Sax: Christmas with the Superheroes (Brennert, Byrne, Chadwick, Gibbons, Messner-Loebs y otros), Signal to Noise (Neil Gaiman y Dave McKean) y Perramus (Alberto Breccia y Juan Sasturain).

Gustavo Secreti: Adventures of Batman & Robin n.1 (Paul Dini y Ty Templeton), Manual de Historia Argentina (el Niño Rodríguez) y Borderline Vol.1 (Carlos Trillo y Eduardo Risso).

CAZADOR N.11

7

por Diego Accorsi

Comic-book de 32 páginas a color, publicado por Ediciones de la Urraca. Septiembre de 1995. Precio: 3,50 \$.

Y otra vez me toca comentar a mí material que yo acepté para publicar en Comiqueando! De entrada vayan sabiendo que Cazador me gusta. Este número en especial tiene un guión de los aceptables, un dibujo de la reputísima madre (perdón- de Lucas, Claudio y Mauro) y una impresión perfecta. Hasta acá las alabanzas. Ahora vienen los palos.

1) Paren de choreaaaaa! En este número se confirma cómo Maurito se va volcando más y más a Richard Corben (genio y figura!), Lucas se mignolizó y aparece el toque "viejo-brecciano" acorde al team-up con Sherlock Time. Afanos aparte, la combinación es fabulosa.

2) A mí me gusta putear y todo lo que quieras, pero que en un sólo globito Cazador diga "Grabate un huevo, pelado, puto, ortiva. Pelotudo!" es demasiado. Las puteadas ayudan mucho a Cazador entre los lectores adolescentes, pero creo que ya están abusando del recurso, la concha de tu hermana!

3) El guión es muy fácil: se mezclan extraterrestres para eviscerar y personajes de Canal 9 (Romay, Galán, etc.) con una buena perra y dale que va. Pero Cazador no se especializa precisamente en buenos guiones. He visto otros mucho peores. ¿Y qué tiene que ver el título "No hay postre papá, hasta que no cortes el césped" con esto?

4) El "humor" de Vuillemin que alterna entre chistes pavos de la Condorito con guarangadas impubicables en revistas sadomasoquistas no tiene nada que ver con la onda de Cazador. Es bueno o malo, pero está muy desubicado en esta revista. Saquen estos "chistes" y que vuelva el correo de lectores!

Pero más allá de toda crítica, es divertida y está muy bien dibujada. Lo que les recomendaría es algún tipo de aviso a los padres sobre el contenido de la revista. Yo a mí hijo menor de 12 no se la dejaría leer. Aguante Cazador, carajilla-conchitumadreputisimierdelotuu...



EL HUMOR DE NIK VOL.2

8

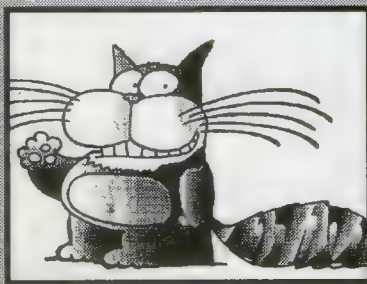
por Hernán Botticelli

Album recopilatorio de 124 páginas en blanco y negro, publicado por el Club de Lectores de La Nación. Octubre de 1995. Precio: 7,00 \$.

El humor gráfico tiene una fuerte y larga tradición en nuestro país. Ya desde los albores del siglo pasado viene acompañando, burlando y reflexionando sobre el devenir de nuestra realidad, en especial el devenir socio-político. Esta apertura pomposa me permite presentarles a uno de los actuales talentos argentinos del humor gráfico, Cristian Dzwonik, alias Nik.

Esta recopilación incluye los chistes políticos publicados en La Nación desde el Pacto de Olivos hasta la Acorisla. Hay varios aspectos del laburo de Nik que hacen a este libro muy interesante. Primero los diálogos y cartelitos secundarios al chiste principal. Luego, la forma en que va armando cada diálogo, donde ya antes del gran remate hay pequeños toques de humor y delirio que ayudan al crecimiento de la intensidad del chiste hasta el final. Un detalle de gran creatividad y cebamiento representan las propagandas en joda que acompañan a los chistes en este libro. La forma en que están armadas las parodias de publicidades de películas, programas, ropa interior, circos, etc. es muy buena, mezclándolas con las personalidades de nuestra política. El laburo de las fotos es impresionante y queda muy grosso, muy real.

Al centrarse únicamente en la vertiente política, este libro muestra la versatilidad con que Nik divierte y reflexiona con la realidad argentina y mundial día a día. Pero este mismo hecho es el que lo torna, por momentos, un poco repetitivo. Claro las cosas que ocurren en este mundo son tan patéticamente cómicas que es imposible para un gran humorista resistirse a reflejarlas. Y en esto Nik se maneja brillantemente, riéndose de las ridiculeces de nuestros funcionarios y desenmascarando caretones. De esta forma le da una mano a sus lectores para que, con una risa, se eleven un poco por sobre este decadente sistema.



THE LAST AVENGERS STORY N.1

9

por Gabriel García

Prestige de 52 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Noviembre de 1995. Precio: U\$ 5,95.

Muchas veces, la mayoría de las veces en realidad, cuando tomo una revista de historietas suelo recorrerla rápidamente y -sin mirar en su interior- siento el vientito que desprenden sus páginas en mi cara y me digo:

- Buena.- o tal vez - Mala.

No es que este sistema sea determinante; recuerdo cuando tomé Watchmen por primera vez, el viento que me escupió fue de pésima calidad. Pero eran Moore y Gibbons, y eso debía ser bueno y lo fue.

Tampoco es el único sistema que utilizo para cerciorarme de la calidad de una revista. Otro sistema es sentir su olor. Recorrer sus páginas con la narizota pegada a ellas y oler. Con este método muchas veces he oído grandes aventuras que en verdad eran aburridísimas historias de...piratas, por ejemplo.

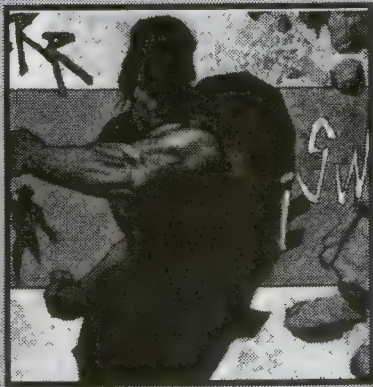
¿A qué viene todo esto? Se preguntarán. Pues bien, cuando cayó en mis manos este primer número de The Last Avengers Story, utilicé simultáneamente ambos métodos. Primero testé sus aires: Pesados, frescos, ciertamente inquietantes. Luego comprobé que su olor correspondía a aquel tipo de olor que identifica a una buena historia y recién a partir de este momento, (y no sin cierta cautela) me sumergí en la revista.

La historia me gustó (como suelen gustarme la mayoría de las historias que escribe este gordo llamado Peter) y el dibujo me impresionó, sinceramente. No porque no conociera la forma de dibujar de Ariel Olivetti, sino que ante las peculiares circunstancias en las que se desarrolló este trabajo, este dibujante joven y desconocido en el ambiente americano cumplió y con creces.

¿Qué quiero decir con "peculiares circunstancias"? Para Ariel Olivetti es su primer trabajo en USA y lo hizo en una de las editoriales de comics más grandes del mundo, con un guión de Peter David (uno de los guionistas estrella de Marvel) y como broche de oro, se dio el lujo de dibujar a personajes de mucha chapa de esta editorial. ¿Qué más se le puede pedir a un debut?

Por todo esto, felicitaciones, Ariel y -aunque no tenga el gusto de conocerlo- mucha suerte. Además quiero felicitar a Marvel por su brillante elección (no son ningunos giles los pibes, eh?).

¿Que de qué trata la revista? Eso sólo es una anécdota, que en mi columna ocupará el lugar que se merece. Lo dejé para más tarde.



NIPPUR SUPER ANUAL N.46

5

por Gustavo Secreti

Revista de 162 páginas a color, publicada por Editorial Columba. Octubre de 1995. Precio: 7.00 \$.

El último anual de la revista Nippur Magnum cuenta con doce historias de distinto tipo de calidad. Entre lo mejor se destacan un macabro capítulo de Dago (Wood/ Salinas/ Pedrazzini) y una emotiva entrega de Capellán (Ricardo Ferrari/ Carlos Gómez). Otros clásicos como Savarese (Wood/ Mandrafina) y El Peregrino (Wood/ Taborda) también aportan relatos interesantes y logrados. El resto, que compone más de la mitad de las páginas de la revista, no está al mismo nivel. Son historias sin atractivos, sin sorpresas, que se limitan a repetir lugares comunes vistos en decenas de películas, series y novelas.

La publicación no pasa por su mejor momento. La calidad del papel y de la impresión no realzan el trabajo de los dibujantes. Tampoco les beneficia la abundante cantidad de colores utilizados en cada página que, en muchas ocasiones, rompen el clima y la continuidad de las historias; por ejemplo, cuando los fondos y objetos cambian de tonalidad de un cuadrado a otro sin ninguna explicación o criterio artístico evidente.

En una época donde los lectores de historietas le dan mayor importancia al aspecto gráfico, Columba sigue apostando a la abundancia de texto, como esos que aparecen sobre las viñetas y que en algunos casos son soberbios (transmiten sensaciones con talento y poesía) y en otros redundantes (describen lo que muestra el dibujo). En definitiva, es un estilo elegido por los seguidores de la revista, pero que seguramente espanta al público nuevo. A pesar de estos reparos, la revista ofrece algunas historias que vale la pena leer. Lástima que se deba pagar por todo para disfrutar menos de la mitad.



REN & STIMPY N.2

7

por Lisandro Berenguer Grassi

Comic-book de 32 páginas a color, publicado por Ediciones de la Urraca. Octubre de 1995. Precio: 3.50 \$.

Desde el célebre y portentoso shot-de-cul que recibió John Kricfalusi, creador de Ren & Stimpy, por parte de la empresa que se quedó con los derechos de este revolucionario dibujo animado yanki, la serie nunca fue la misma y decayó hasta el aburrimiento. Sin embargo, el chihuahuah histórico y el gato lobotomizado habían encontrado otro refugio donde llevar a cabo sus tropelías; el comic. La Marvel publica desde 1992 las aventuras del dúo no tan dinámico, con un nivel de historias muy variado: pasan de flojitas a excelentes sin solución de continuidad y hasta en el mismo número. El balance general, de todos modos, es más que bueno.

A la Argentina llegaron, también. Sólo la primera temporada (la mejor) y en cable, pese a las constantes amenazas de estreno al aire. Hubo una especie de censura por parte de Big, el canal que los tenía en exclusiva, pero finalmente volvieron. Hoy se los puede ver en el ya citado Big y en Magic Kids, el engendro infantil de Cablevisión. Y, desde hace tres meses, en los kioscos. Luego de mucha espera, La Urraca publica la edición argentina de R&S. Las historias que presenta este número son dos, ambas divertidas y por encima de la media. O sea, no llegan a diez pero alcanzan un ocho, tranquilo. En la primera, Ren acude a un médico para que lo ayude a controlar sus problemas nerviosos. Las técnicas de relajación que aprende, igualmente (y como era de prever), no le sirven de mucho. En la segunda, mucho más corta, R&S nos muestran lo que les puede suceder a los niños que tratan de imitarlos. Es un hallazgo, a mi entender, y es una lástima que no se extienda algunas páginas más.

Ahora la de cal y la de arena (nunca sabré cuál es la buena y cuál la mala) desde el punto de vista técnico: las revistas no están impresas de las películas originales y se nota (parecen muy, muy ligeramente fuera de foco). Por otro lado, la calidad de papel es buena (igual a la de Cazador) y eso ayuda a gastar los 3.50 que vale la revista.



SHI/CYBLADE N.1

2

por Dr. Múle

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Crusade Comics. Octubre de 1995. Precio: U\$ 2.95.

Guácalal Por Belcebú, qué bazofia inmunda! Dos minas hiper-desarrolladas en un tet-a-tet verdulero al máximo. Un producto berreta para onanistas cebaditos. ¿Y ésto la juega de Biblia de los derechos de las editoriales independientes? Si esto es lo mejor que pueden ofrecer las independientes... viva Marvel! (Aaghgh, creo que esto último me cayó mal).

En este Shi/Cyblade (miembro del apuesto Cyber-Force): The Battle for Independents encontramos el nefasto dibujo de William Tucci, el justamente desconocido creador de Shi. Este salame dibuja peor que cualquier principiante berreta de la DC y la pegó con su personaje por meterle muchas tetas y darle esa onda Elektra-chica mala, tan popular hoy día en los baños de las escuelas secundarias. Los horrores de anatomía pueblan las páginas y las pechugonas protagonistas no tienen dos veces la misma cara. Pero pasemos al "guion".

Otro guácalal! Ya el resumen de la primera parte de este team-up (la editada por Image) nos permite ver lo desagradable y avechuchesco de esta historia. No pasó nada. Mostraron perras peleándose. Esta segunda parte, sin embargo, es la del contenido y el mensaje político. Atenti. Las chicas se enfrentan al Monstruo de las Corporaciones (Marvel) ayudadas por un montón de personajes supuestamente independientes, o cuyos creadores mantienen los derechos. Vencen a la maquinaria maligna y descubren que está manejada por una salchichita llorona. Patético. Las apariciones de Cerebus, Bone, Mr. Spook de Beanworld, Megaton Man, Usagi Yojimbo, The Tick, Milk & Cheese, Hellboy, Madman, Samaritan (Astro City), Scud, Tyrant y otros personajes copados evitan que este pasquín se lleve el merecido 1. Ahora... ¿qué hacen ahí Glory y Grifter, partes de la maquinaria de la corporación Liefeld o Lee? Larga vida a las independientes buenas. A la hoguera con el robo descarado de Shi/Cyblade!



TODOS MONSTRUOS

2

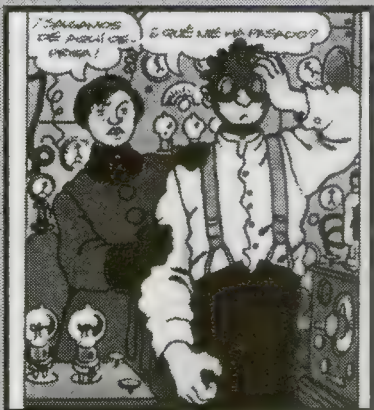
por Dr.Sax

Album de 52 páginas a color, publicado por Norma Editorial, Octubre de 1995. Precio: 1.100 ptas.

Hay una discusión típica en la redacción de Comiqueando: ¿Cómo se critica una revista que es parte de una serie? ¿Se debe leer toda la serie o se analiza el número individualmente? Aunque mi política es leer toda la serie para entender mejor qué pasa, pienso que cada comic podría ser atrayente en sí mismo. Por ejemplo, cada número de Crisis en Tierras Infinitas (por dar el ejemplo extremo de una serie enganchada con todo) es interesante, entendible y espectacular: el mundo se cae, el universo se hace pelota y no la para ni Maradona. Si querés todos los detalles, te comprás toda la serie; si no te alcanza, te comprás los crossovers; si querés más todavía, te comprás la Quasar n.15 (¿Cómo? Sufran!) y así hasta la eternidad. Pero cada número individual de Crisis es una masa.

Con este criterio veamos a Todos Monstruos, que es parte de "Las Extraordinarias Aventuras de Adele Blanc-Sec" (no, nada que ver con Crisis), que tiene siete capítulos previos. En mi opinión, un volumen de 48 páginas debería explicarse por sí mismo. Astérix (por citar otro comic francés) tiene un universo de datos comunes a todos los libros, pero cada uno es autocontenido en un guión perfecto. Esto es el exacto opuesto a Adele Blanc-Sec, que es una historia delirante en un marco respetuosamente histórico, un embole de difícil pero posible comprensión estirado con largas, largas parrafadas momificantes. Las referencias a los volúmenes anteriores son bodeques impenetrables donde los antecedentes de la historia y los personajes se hacen insufribles; lo cual -de última- no es tan trascendente, porque casi todos los personajes se parecen.

El comic europeo se supone más realista que el comic yanqui en cuanto al tratamiento de personajes. Yo diría más bien que donde el Capitán América es bueno hasta la pelotudez, ciertos personajes europeos se estereotipan en la sorna, la "chispa", la (con voz de Stimpy, por favor) ironía. M'andá a cantarle al Atolón de Mururoa, andá!



THE UNCANNY X-MEN N.327

5

por Andrés Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Diciembre de 1995. Precio: U\$ 1.95.

Es realmente lamentable ver cómo la saturación y la sobre-explotación pueden liquidar a personajes y conceptos que alguna vez nos fascinaron. Un claro ejemplo de eso es este número de Uncanny X-Men. Aquí el protagonista es Magneto, que despierta (aparentemente en México) de un sueño, sin sus memorias y con la apariencia de un muchacho de veintipico.

Rodeado de una monja muy sexy y sus huerfanitos a cargo, el otrora villanazo redescubre sus poderes y conserva intactos sus dos rasgos fundamentales: su lema "el fin justifica los medios" y esa extraña nobleza que lo hace pelear sólo por las causas que considera justas. Los diálogos de Scott Lobdell hacen que el trámite sea bastante llevadero y la sutil ironía del final le otorga un puntito extra a todo el paquete, pero la pregunta que retumba en mi cabeza es ¿Para qué? ¿Qué necesidad tienen de darle otra vuelta a este personaje? Y puestos a darle vuelta ¿Otra vez el viejo truco de rejuvenecer y perder la memoria? Ya hicieron lo mismo con Storm, ya perdió la memoria Colossus y ya le hicieron algo muy pero muy parecido al propio Magneto, allá por mediados de los '70! Yo no estoy en contra de que mantengan a los personajes en constante cambio para que la gente siga comprando, pero tengan la decencia de no hacer siempre lo mismo!

Parrafito aparte para el brazuca Roger Cruz, cuyo dibujo no está mal, pero es casi indistinguible del de J.Campbell Scott. Una hojeda poco atenta de la revista podría convencer a cualquiera de que tiene en sus manos un número de Gen13. Aflojen con el papel de calcar, viejo!

Y los deprimó con un último dato: Parece que Deathstroke, el Terminator de la DC, también rejuvenece y pierde la memoria. Basta ya!



UNDERWORLD UNLEASHED N.2

7

por Mr.Master

Comic-book de 52 páginas a color, publicado por DC Comics. Diciembre de 1995. Precio: U\$ 2.95.

Bueno, debo admitir que siempre fui un cebado de las grandes sagas y que cualquier batata donde aparezcan 15 o 20 héroes dando masa logra que, por lo menos, la lea con atención. Así me he clavado muchas veces con bóniga de la calaña de Millennium o Secret Wars, pero por suerte no es el caso de Underworld.

En este número Mark Waid y Howard Porter nos muestran a Neron tratando de rosquear con varios héroes y lo vemos fracasar con unos cuantos (Superboy, Green Lantern, Flash y Batman, en una de las mejores escenas de la revista) y triunfar con unos pocos (The Ray, Hawkman y Blue Devil, por ejemplo). Para el final, varios paladines de la justicia (incluyendo a algunos que sucumbieron ante la oferta de Neron) deciden que el rubiete de las transas se merece un chucu-chucu y van en su búsqueda.

Pero la papa fina del Underworld son los villanos y el laburito que hace Waid con ellos es espectacular. Joker, Luthor y hasta un villanito que jamás tuvo chapa como el Trickster, se comen las mejores escenas de la revista. He aquí uno de los mejores diálogos que leí en el mes: Circe: ¿Cigarros? ¿Cambiate tu alma por cigarros?. Joker: Son cubanos!. No le pongo más puntos porque el dibujo me convence hasta por ahí nomás y porque sé que, aunque los protagonistas sean los malos, al final ganan los buenos.





CORREG

Por Andrés Accorsi



Y sí, es hora de retomar la ardua tarea de responder a todas las cartas que nos siguen llegando mes a mes a la redacción. Allá vamos.

Empiezo con Eduardo Cabrera, de Capital, que nos elogia en forma desmedida, propone para esta sección dos nombres que no me gustan, dice que se copa con El Comic de Nunca Acabar y aporta su granito de arena a una de nuestras perennes polémicas con el siguiente párrafo:

"Quiero dar mi opinión sobre Marvel vs. DC. Hay personas que dicen tener un grupo anti-Marvel y admiro su esmero y su trabajo para publicar información, etc., pero no comparto la idea absurda y totalmente hipocrita de cerrarse solamente en DC y no explorar otros rumbos. Yo no digo que dejen de leer DC, pero investiguen otras revistas y personajes. Yo leo Marvel, DC, Dark Horse y otras, como Image. A los chicos y grandes que escriben discutiendo que Marvel tal cosa y DC tal otra, les digo directamente: Me embola! Porque discuten sin tener una justificación justa. Por favor, no discutan sin saber. A mí en particular, me gustan DC, Marvel y Dark Horse, pero lo que más leo es DC. ¿Por qué? Porque los personajes son más interesantes. Pero también leo mucho Marvel y Dark Horse".

Y bueno, yo no quería que esta polemiquita de cuarta anidara en esta sección, pero acá está. Por suerte, se mantiene en forma de opiniones cabales y bien expresadas como la de Eduardo. Podría ser peor. Gracias, Edu, y volvemos a escribir.

El infaltable Ignacio Fernandez Paupy, de Capital, felicita por el año de la revista y por el número doce. Además pide notas sobre Asterix (ya cumplimos), MAD (puede ser), Tintin (está en camino), Will Eisner (tal vez el año que viene logremos reportarlo) y Moebius (idem). Al grito de "Muerte al Manga!", Ignacio se despide diciendo: "Pablo Andreeta, devolveme el libro de Giger". No tienen paz...

Desde Mina Clavero, Córdoba, nos escribe Francisco "The Corinthian" Cane (sin acento), el único que se avivó del truquito de las AFJP en la nota de Beavis & Butt-Head. Adelante, Corinthian.

Amigos: No me alcanzan las palabras para expresar mi infinito agradecimiento por el libro de Concreto que me enviaron, gracias a Andrés por el autógrafo y gracias por la joya inenarrable que es Comiqueando. Ahora, para que los lectores no crean que la carta la inventaron ustedes, voy a enumerar errores que, con mi escasa cultura comiquea, he encontrado en la revista (dejo pasar todos los de tipeo, porque llenarían esta sección hasta Mayo del '98).

N.2. Nota Elseworlds: Diego dice que el planteo de Holy Terror modifica a todo el Universo DC. Yo creía que esta historia no formaba parte de la continuidad, pero... La Verdulería: El Dr. Mule dice en son de joda "me tendré que poner las pilas para conseguir la saga de Superman Muere de Nuevo". ¿No hay una saga de Supl que se llama Dead Again? Me parece que sí.

N.3. Nota Crisis: Al final de la explicación del N.5 y principio del 6 dice que el enemigo del Multiverso es el Monitor y que este le da al Psico-Pirata poder para...

Diccionario Comiqueo: No aparece Team-Up. Total, todos saben que es, no?

N.4. Charlas en el Parque: Los siete falsos son de Copa y Basto (lo sea, Marvel y Dark Horse) y no Copa y Oro como dice dicha Charla. Mucho lute, pero poco truco.

N.7. La Verdulería: El Dr. Mule le baja la caña a los traductores de Nightmare Before Christmas. Yo creía que en esta revista se hablaba de temas relacionados con el comic.

Lo mismo pasa en Pantallazos, donde Fernando García informa sobre la reposición de The



Critic

Nota Vertigo: Diego dice "Pero hay más para el Dios del Sueño de todas las...". Nooo. Gaiman se ocupó de hacernos entender que los Endless no son ni dioses ni humanos.

Eso es todo por hoy, chau y aguante Fe de Ratas.

Francisco Cane. Mina Clavero, Córdoba.

Bueno, la verdad que le pifiaste a unos cuantos. Primero: Obviamente Holy Terror no forma parte de la continuidad, pero afecta a todo el Universo dentro de SU propia continuidad, ¿se entiende?. Segundo: Para cuando se publicó eso, la saga de Dead Again todavía no estaba anunciada. Tercero: Es muy claro que el Monitor y el Anti-Monitor son dos manifestaciones de la misma entidad. Pensamos que no había falta aclararlo. Cuarto: Sí, es cierto, nos morfamos Team-Up. Mil disculpas. Quinto: Touché! Sexto: Te equivocaste de revista, fiero. Comiqueando se especializa en historietas y dibujo animado. Y si bien Nightmare... es animación de muñecos, no se puede negar su estrecha relación con las áreas que nosotros estudiamos. Séptimo: Te lo podés anotar como bueno, pero igual perdiste cuatro a tres. Muchas gracias por los elogios y por vigilarnos de cerca y corregirnos cuando la chingamos. Espero mas cartas tuyas.

Nuestra habitual escriba Paula Gomez, de Capital, pide una nota sobre los personajes místicos de Marvel y DC (difícil, pero no imposible) y dice:

"Hola! Aquí estoy de nuevo. Esta vez puede ser, Andrés, que te enojas conmigo (y quizás tengas razón) porque consideres desubicado el tema que voy a tratar. Si es así, perdoname y no publiques esta carta. Pero como me estoy realmente furiosa por el cierre de la línea DC/ Perfil. Considero una descarada falta de respeto hacia el público hacer todo un gran autobombo en sus revistas acerca de los nuevos proyectos y después, brusco y hasta diría groseramente, cortar todo. Lamento muchísimo que haya cerrado la línea porque me gustan las revistas DC y me gustan mucho más si son editadas en el país, por varias razones: porque permite saber qué revistas saldrán y cuando, porque el lenguaje propio resulta siempre más grato que el extraño (aunque últimamente, supongo que por razones relativas a la exportación, las revistas de Perfil estaban acortas en una cruda mezcla de lunfardo y el español neutro típico de las telenovelas y porque me gusta la atmósfera de un cómic nuestro, al que le pueda escribir, que pueda contar historias y que comparta circunstancias conmigo. Por eso es tan grande mi desilusión, especialmente cuando se me estaba haciendo que la línea venía los títulos que vendrían".

Bueno, Pau, quedate tranquila que no me enojé.

Me parece que este es un lugar tan bueno como cualquier otro para hablar del tema, aunque te recomiendo que mandes una copia de esta carta a las oficinas de Editorial Perfil, a nombre de Héctor Chevalier. Quisiera aclararte tres cosas: Primero, la persona que decretó el corte brusco y grosero de estas publicaciones desconocía por completo los planes de renovación y expansión de la línea y poco le importó el hecho de que, para cuando se decidió la cancelación, todas las novedades ya estaban ampliamente promocionadas. Con esto te quiero decir que todo el autobombo se armó sin siquiera sospechar que podría llegar desde arriba la orden de suspender todo. Segundo, por lo menos en mis traducciones, esa extraña combinación existió siempre, condicionado por la editorial a incluir en los diálogos el trato de "tú", pensando en las muy buenas ventas de estos comics en el mercado chileno. Y tercero, mucho más perjudicados que vos (y los demás lectores) resultamos los colaboradores de esta línea de comics, ya que Perfil procedió a cerrarnos la fuente de trabajo sin dignarse siquiera a pagarnos la indemnización que legalmente nos corresponde. Dicho todo esto, les pido a los demás corresponsales de esta sección que demos por terminado este tema. Y a vos, Pau, te pido que sigas escribiendo.

Julian Ibarra, de Lomas de Zamora, escribe para felicitarnos por las notas de Robotech, el Juicio al Manga y el concurso para nuevos talentos. Además critica algunas cosas de El Comic de Nunca Acabar, propone el ranking de Mejor Personaje Argentino (ya cumplimos) y dice que esta sección se tiene que llamar La Zona Fantasma, criterio que yo personalmente no comparto. Su frase final es: "Sigán así que van a ser tan clásicos como el dulce de leche". Essssal!

Javier González, de Moreno, felicita por la nota de Image, se suma al pedido de la nota de Milestone, quiere una página más para Pantallazos, mas grillas (pronto vendrán) y reportajes a Gaiman, McKean (ya cumplimos), Frank Miller y Alan Moore. Paciencia, que los estamos buscando. Además, Javier felicita a Alberto Saichann por su aporte al Comic de

Nunca... y se suma a la polémica diciendo:

"Voy a poner mi granito de arena a la polémica que parece se viene: Manga. Antes debe aclarar que el manga ni me va ni me viene, sino todo lo contrario (¿ta claro?). Obviamente, no estoy a la altura de los columnistas del Fuera de Joda en lo que a conocimientos se refiere, pero voy a hacer lo posible por explicar mi punto de vista.

Recuerdos, Andrés, que una vez te talentaste un poco con la notilla en la firma a cargo de Daniel Gicci, cuando la presentación de Comiqueando en su época subte. Se refería al comic de superhéroes coreo "Quis coritas que hacen los panes". Obviamente



Dibujo de José Luis Botenberg

te, en esa época (año '86 si mal no recuerdo) brillaban las Fierro, Cairo, Zona 84, Metal Hurlant, etc., o sea, el comic adulto. Recién empezaba a pegar el comic book en el país. Y hoy día todos sabemos cómo terminó la cosa, para bien o para mal. El comic yanki está en su mejor momento. En estos días, el manga está pagando un (digamos) derecho de piso. Los Comiqueros Heroicos (llamémoslos así) más herméticos tiemblan ante la idea de que alguien les toque el culo. Los más abiertos se limitan a ver lo que se les ofrece sin importar de dónde vengan. Si está bien hecho, joya; si no, buscan otra cosa.

Los argumentos de Diego Grillo y el Dr. Mule para odiar al manga son discutibles, a saber: Se habló de estética. Nadie (incluso Diego) tiene autoridad para condenar un estilo. Te gusta o no, punto. Picasso no me mueve un pelo y hay quien pagó 42 palos verdes por un cuadro suyo. Se habló de ideología. Hasta el Pato Donald ligó con eso de capitalista y a los superhéroes que pueblan nuestras bibliotecas se los acusó mil veces de "instrumentos de penetración cultural", pero a la hora de poner los morlacos, ninguno cuestiona esto.

Es sólo como book pero me gusta.

En cuanto a la producción en masa descontrolada y despersonalización de la obra... después te contesto, tengo que leer a Jim Lee y compañía. Por otra parte, el masoquista de Mule (dice haber leído bastante de un género que le parece una soberana cagada; para

mí, eso es ser masoca) habla del ameri-manga, que le quita lugar a los artistas locales. Decime qué están haciendo ahora masters como Alcatena, los Cazadores, Cueva, Manco, Olivetti y tantos otros, que brillaban haciendo la suya aquí, en su ispa.

Que los guiones deben ser estirados durante cientos de páginas, está bien para ellos. A los yankis les deben gustar comprimidos. Un ejemplo. Nuestro héroe favorito (Batman o Wolverine) se lanza de una ventanilla a unos cinco metros. En la caída le explica al villano de turno (Joker o Menem) que con sus poderes psicotrónicos que provienen del mate amargo con tortas fritas radioactivas le va a dejar el culo como una flor. Abajo, el malo se iriame porque se va a vengar por los 15 años que se comió por vender forros pinchados. Todo esto no dura más de cinco segundos, pero uno lo lee en 30 segundos. Si vamos a sintetizar, vamos a hacerlo bien.

Ah! Siempre que veo un comic me pregunto ¿los yankis no se dan cuenta de que Batman, Storm, Rhea Jones y tantísimos otros tienen los ojos completamente blancos? ¿No serán ciegos, che? ¿Por qué todos los personajes yankis son hipermusculosos a reventar y con la cabeza del tamaño de un riñón o tetas rubias con las piernas hasta la nuca, 110 de pecho y ni una pizca de celulitis? ¿Se estarán

autoengañando? ¿O nos querrán engañar a nosotros? ¿Será porque les presenta la oportunidad de tirar unas piñas y romper cosas por un rato y sus mujeres no los dejan?

Tenemos la fea costumbre de decir "Lo que me gusta tiene onda y lo que no, es mierda para la gilada". ¿Por qué, eh?

Creo que hay que dejar que el manga viva tranquilo. Tiene virtudes y defectos como cualquier historieta adulta, porno, cómica o de superhéroes del mundo. Si le buscás el pelo al huevo, te reis hasta de intocables como el Eternauta o Sandman. Y si alguno de los muchachos la quiere seguir, en el sobre está mi dirección. Avisen cuándo vienen, así no me escondo al pedo. Sigán así, no bajen los brazos!"

Bueno, memorioso amigo, debo decirte que comparto unos cuantos de tus conceptos. Yo, que alguna vez me hice pasar por "abanderado" del género de los superhéroes, sé lo que sienten hoy en día las huestes mangueras y por eso tiendo a cerrar el pico cuando salta este ya mítico debate. Lo único que no me cierra de tu postura es que defendes al

manga, o la idea de "toleremos al manga", a través de uno y mil ataques (casi todos justificados) a otro género, que poco tiene que ver con la consigna que se planteó en el Fuera de Jorda. Si el único argumento a favor del manga es "el comic de superhéroes posee los mismos defectos", la respuesta es "¿Y a mí qué carajo me importa?". Estamos hablando del manga, no preguntándonos si el comic yanki es peor, mejor o igual que el japonés. Pero repito, a grandes rasgos, coincido con vos. Sigue abierto el debate, alegre muchachada.

Agradezco ahora los saludos y felicitaciones de Gustavo Vela, de Mar del Plata, y Mauricio Britos, de Capital, con motivo del aniversario de la revista.

Facundo Velilla y Roberto Pérez Escalá, una jocosa dupla que pulula por las diagonales de la ciudad de las idem, mandan sendas cartas en las que se dibujan mutuamente (bwah-ha-ha!), nos informan de una muestra que se realizó en La Plata de la cual dimos cuenta en la Agenda Argentina, nos participan de su proyecto de sacar un fanzine (aguantel!), piden más data sobre la posible expansión de nuestra línea editorial (paciencia, que todavía está en veremos), cuentan que resolvieron la grilla haciendo trampa y mandan saludos a granel. Roberto, por su parte, viene subiendo en el ranking de las Fallas de Ortografía, con ganas de superar a Pablo Andreeta, actual rey de esta horrenda costumbre. ¿A qué fueron al colegio, digo yo?.

Dibujo de Julián Vega



Pablo Casado, autor de un estupendo dibujo que publicaré el mes que viene, pide una nota sobre Spirou y nos sacude con estas líneas:

Estimada Manga de Atorrantes:

Con una gran alegría me dirijo a ustedes agradeciendo el regreso de tan querida revista. Todos los números de la primera etapa ocupan un lugar de honor en mi amplia biblioteca y siguen siendo material de consulta indispensable, como el día que llegaron a mi casa.

Conoci a Comiqueando un poco tarde, por el n.7, pero de inmediato me fui haciendo de los números atrasados allá, en Enteleguia, donde conocí también la Biblioteca de Historietas que funcionaba en el pequeñísimo entropiso de la librería. Aún conservo mi carnet de socio, con el cual podía retirar una revista durante una semana, pagando un pequeño porcentaje de su valor, ¿lo recuerdan?. Gracias a Comiqueando y la biblioteca, yo, y seguramente muchos como yo, pudimos zafar de la mediocridad que nos llegaba desde México via la agonizante Novaro y conocimos, en pleno furor del comic nacional y europeo (con Fierro y otras a la cabeza) dos obras fundamentales del comic yanki: Dark Knight y Crisis. Con ellas, la historieta de superhéroes llegaba a su "mayoría de edad" y los grandes maestros de la historieta mundial se quitaban el sombrero ante semejantes obras maestras.

Pero además del material artístico que conocimos, entrar en contacto con los encargados del fanzine y la biblioteca fue genial, porque eran pibes como uno, que nunca se la creyeron y hablaban con uno de igual a igual, a pesar de que se convertirían en la vanguardia de un movimiento de reivindicación de la historieta que, sin duda, fue a nivel nacional.

Después vendría el final de Comiqueando, la mudanza al caserón de Once, la oficinilla en la avenida Callao, la aparición de Comic Magazine, el brazuca (que traía las revistas de Abril brasileira, un alivio para nuestros bolsillos) y la amistad que seguía y seguía. Y después el localito de Congreso; y yo, con la terrible pérdida de mi hermano enfermo, lo cancelé tras dos años de dura agonia, que me alejaría de ciertos lugares que solía frecuentar, entre ellos, vuestra grata compañía...

Pero ya estoy convirtiendo esto en un drama y la idea era escribir una carta alegre. Pues bien, aquí estoy yo y aquí están ustedes, con muchísima agua corrida bajo el puente. Ustedes, con un nivel de calidad muy superior, en los principales kioscos de la

ciudad, pero con la misma pasión y dedicación por su trabajo. Yo, con la misma admiración por ustedes como aquella primera tarde en Enteleguia.

Les tiro una idea: ¿Qué tal una "gran nota gran" de varias páginas, con fotos y testimonios de sus protagonistas, de la historia de la primera etapa de Comiqueando? A los lectores de aquella época (que somos muchos) nos emocionaría muchísimo y a los nuevos lectores les interesaría conocer acerca de la gran obra de esa "manga de atorrantes". Por anticipado, muchas gracias.

Les mando un dibujo mío que no es otra cosa que un merecido homenaje al Tocris, personaje del viejo Comiqueando, perteneciente a mi amigo Toni "Nito" Torres. Me gustaría que lo publicaran, es una humilde forma de que el Tocris vuelva al hogar. Me despido. Sigán adelante, y a no aflojar. Los saluda Pablo Casado. Capital.

Chaaaau! Larguísima y muy emotiva carta, Pablo! No te puedo explicar cómo nos gratifica saber que estás de vuelta, que seguís ahí, que nada ni nadie

te pudo arrancar tu pasión por el comic. Un millón de gracias por los gratuitos recuerdos y los inmerecidísimos elogios. Te cuento que -de no mediar imponderables- en Septiembre del '96, cuando se cumplan 10 años de la aparición de la Comiqueando subte, vamos a hacer algo similar a lo que vos proponés, pero aclarando de entrada dos cosas: 1) La Comiqueando subte era muy divertida y nos gustaba mucho hacerla, pero no era ni remotamente una "gran obra". 2) Los lectores de aquel entonces eran -con suerte- 100 o 120 tipos, de los cuales no más de 50 deben quedar entre los 3000 que nos siguen hoy en día. Por eso nos gusta tanto saber que algunos de ellos todavía están

ahí, aguantándonos como en el '86. Un gran abrazo, Pablo, y espero más cartas tuyas.

Y como ya no queda espacio, me despido no sin antes invitarlos por milésima vez a seguir mandando cartas, dibujos, votos para los rankings, preguntas para el Oráculo, consultas para Juan Zanolto y, si se apuran, ilustraciones e historietas para el Concurso. La dirección es la de siempre: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Hasta la vista, babties!

Dibujo de Varo



Garaycochea

**ESCUELA DE
DIBUJO**

**ABIERTA LA
INSCRIPCION**

**TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.**

HUMORISMO

Prof: Garaycochea, Ibañez,
Dufour, Ferro (Prof.
Invitado)

ARTISTICO

Prof: José Marchi

CARICATURAS

Prof: Jorge de los Ríos
Dufour

ILUSTRACION

Prof: Claudio Aboy

HISTORIETAS

Prof: Osvaldo Viola (Oswal)
Alberto Galinas

DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO

Prof: Sergio SKAREK

COMPUTACION GRAFICA

Prof: Miguel Todaro

TALLER DE ANIMACION

Prof: Miguel Todaro

DIBUJO INFANTIL

Prof: Goyo Mazzeo
(8 a 13 años)

TALLER DE EXPRESION PLASTICA

Profra: Ana Pili (5 a 7 años)

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1° PISO

T.E.: 381-2895



EL ILUSTRE DESCONOCIDO

**POR HERNAN
BOTTICELLI**



Mi nombre es Alice y escribo para contar "la otra historia de la Villa", la historia del hombre que salvando mi vida, se burló también del Servicio de Inteligencia Británico. Su nombre era un misterio, su código: Uriel. Era una leyenda dentro de la Agencia de Inteligencia, el más destacado y frío espía al servicio de la Reina. En un tiempo donde los espías eran héroes de cine, Uriel decidió retirarse. La Agencia, temerosa de sus conocimientos lo implicó en un crimen, lo torturó y lo exilió en una macabra y oculta isla donde eran "retirados" los agentes rebeldes. El lugar en cuestión se llamaba "la Villa" y la única forma de sobrevivir era matando al resto. Desde la cúpula del lugar, el siniestro N.2 controlaba este morboso juego y protegía un velado secreto. La historia se mantuvo oculta aún cuando 20 años después, una novela contara la lucha de "El Prisionero" contra la opresión en una villa oculta. Este hombre se negaba a recibir un número repitiendo: "Soy un hombre libre". Algunos aseguraban que El Prisionero aún continuaba sus escaramuzas contra el N.2 en "la Villa". Una novela como tantas, pensaba yo. Asesinos, islas, combates y secretos; todos cuentos de espías. Estaba harta de esas cosas, cansada de la asquerosa vida de espía. La historia de "El Prisionero" mantenía viva una pregunta que me atormentaba: ¿conoces algún espía jubilado? Un día, ya podrida, renuncié a la Agencia, a mi matrimonio con un espía y a la gris existencia londinense, emprendiendo sola un viaje en velero alrede-

dor del mundo. A los dos días, los mandos comenzaron a fallar y naufragué en una isla con una enorme villa en el centro. ¿Ya adivinaron dónde? Allí encontré a Uriel. Había decidido transformar la Villa en un jardín, luego de haber derrotado a los otros agentes. El N.2 había sido evacuado hacía unos años, ya que pensaron que el Prisionero había muerto.

Desconcertada, me vi contándole mis anhelos de libertad. El dijo que la libertad es una hermosa utopía por la que vale la pena vivir... o morir. Luego agregó que el N.2 estaba en la isla enviado por la Agencia para desenterrar el secreto que destruiría a la Villa. Una fea sensación trepó por mi espalda.

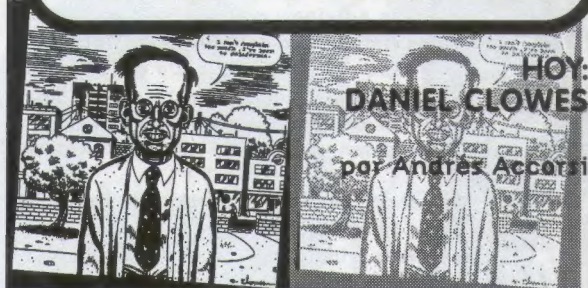
Mientras, mi ex y otros espías disidentes me habían utilizado para encontrar la Villa y apoderarse de su secreto. Yo, que buscaba sentirme libre y escapar del miedo y de la muerte que la Agencia había escupido en mi vida, me encontraba presa en una pelea privada entre dos dinosaurios maltrechos y en una conspiración para dominar y destruir la Villa y sus secretos. Esa noche el N.2 cortó la energía. El Prisionero respondió al reto y comenzaron a pelear a pesar de mis esfuerzos. Me sentí acorralada, iba a morir por una historia que no me pertenecía y de la que siempre busqué escapar. La pelea fue durísima hasta que ambos cayeron pesadamente al río. Vi al N.2 salir y dirigirse a la cúpula. Escapé desesperada hasta la playa, donde la carcaza olvidada de mi velero dormía en la orilla, averiada como la había dejado. No había escape, caí vencida. Desde allí vi llegar a las huestes con mi ex y tras ellos más agentes de la Agencia. Sabía que no llegarían a tiempo. Los imaginaba tratando vanamente de impedir que el N.2 activara silos atómicos o algo así. De repente una mano firme evitó mi desmayo. El Prisionero me levantaba enérgico y me llevaba al velero. No entendía, pero sus palabras firmes denotaban prisa. Aún aturdida, puse en marcha los motores

y nos hicimos a la mar. Cuando iba a rociarlo de preguntas, la isla explotó en mil pedazos, una violenta y brutal explosión que borró todo vestigio de su existencia. Muy convincente. Tal vez debí haber sentido pena por mi ex, pero no fue así. Me senté junto al Prisionero a velar un pasado de muertes, traiciones y celdas. La Agencia tapó los hechos y todos los implicados en la operación sufrieron extrañas muertes. Con el Prisionero convenimos en "seguir muertos" con tal de no contar de la Villa, el lugar donde el gobierno inglés "retiraba" a sus agentes. Y nos dedicamos a vivir una nueva vida, libres al fin.



EL AUTOR DEL MES

© Daniel Clowes



Entre los autores más destacados de la última camada que dio el comic norteamericano está, sin duda, Daniel Clowes. Este muchacho nacido en Chicago el 19 de Abril de 1962, ha consagrado su producción historietística a explorar, mitificar y satirizar un periodo de la historia de su país que lo obsesiona: los años que van entre 1953 y 1963. Son los años del sueño del progreso y la prosperidad sin límites, los beatniks, los platos voladores, los pechos de Jayne Mansfield y el auge del rockabilly. Pero claro, como todo lo que parece ser una Edad de Oro en la Tierra Prometida, esta época tiene mucho de farsa, mucho de conflicto mal disimulado, mucha podredumbre, mucho material para nutrir a un autor con mucha mala leche y mucho talento para el sarcasmo.

La adolescencia de este joven cebado de la revista MAD lo encontró estudiando para ser ilustrador. Pero pronto el comic lo llamaría y Clowes lanzaría a su primer personaje, Lloyd Llewellyn, en un fanzine que no pasó desapercibido. La editorial Fantagraphics lo convocó en 1986 y Lloyd protagonizó siete números de su propia revista, hasta 1988. Con una onda un poco más siniestra y un argumento mucho más complejo, Clowes crea en 1989 la famosa Like a Velvet Glove Cast in Iron, una serie bizarra, truculenta e hipnótica, que serializa en un nuevo comic-book: Eightball, donde también publica historias cortas, con y sin personajes hijos. Eightball se sigue publicando en la actualidad y es uno de los comics más innovadores del mercado americano. Otras historietas cortas de Clowes se publicaron en revistas como Blabl, Cracked, Honk, Weirdo, Drawn & Quarterly, Young Lust, el National Lampoon, Details, el Village Voice y Donut Sissy.

La particular línea de Clowes le permitió también ganar espacio en el terreno de la ilustración a tal punto que lleva publicadas unas doce o trece cubiertas de discos de distintas bandas. Un video reciente de Los Ramones (I Don't Want to Grow Up) tiene como cuasi-protagonistas a los dibujos del joven creador. Grotesco, prolijamente feo, enigmático, surrealista y sugestivo son algunos conceptos que podrían empezar a definir el estilo de este ascendente dibujante, guionista, letrista e ilustrador cuyo reconocimiento viene in crescendo de ambos lados del Atlántico.

AND THE WINNER IS...

Muejeje! Si, yo otra vez. Desoyendo a gentiles perdidos, es mi deber comunicarles que han vuelto los letales Shit-Packs. Y prepárense, porque ya van en camino hacia las manos de los (des)afortunados que mandaron sus votos a los rankings y tuvieron el mega-objeto de salir sorteados. Marchan los Shit-Packs, entonces, para Pablo Acosta de José Mármol, Ignacio Fernández Paupy de Capital, Mariano Galván de Merlo, Esteban Rivero de Avellaneda y Andrés Guaragna de Capital. Estos nocivos "premios" son gentileza de Genux, pero hay que retirarlos a partir del 8 de Noviembre en Meridiana, Callao 1090. Sigán votando y les seguiré dando pa' que tengan. Un grotesco pito catalán de su amigo, el Dr.Múle.

CROSSOVERS

Esta vez presentamos el listado completo y cronológico de los crossovers de Invasion! (DC, 1988). Aquí están, estos son:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1) Spectre n.23 | 17) Flash n.22 |
| 2) Invasion! n.1 | 18) Manhunter n.9 |
| 3) Flash n.21 | 19) Swamp Thing n.81 |
| 4) Wonder Woman n.25 | 20) Wonder Woman n.26 |
| 5) Firestorm n.80 | 21) Invasion! n.2 |
| 6) Manhunter n.8 | 22) Detective Comics n.595 |
| 7) Superman n.26 | 23) Superman n.27 |
| 8) Adventures of Superman n.449 | 24) Adventures of Superman n.450 |
| 9) Doom Patrol n.17 | 25) Doom Patrol n.18 |
| 10) Justice League International n.22 | 26) Justice League International n.23 |
| 11) Power of the Atom n.7 | 27) Power of the Atom n.8 |
| 12) Starman n.5 | 28) Starman n.6 |
| 13) Animal Man n.6 | 29) Captain Atom n.25 |
| 14) Checkmate n.11 | 30) Invasion! n.3 |
| 15) Captain Atom n.24 | 31) Checkmate n.12 |
| 16) Firestorm n.81 | 32) New Guardians n.6 |

Crossovers no oficiales: Suicide Squad n.23, Hawk & Dove n.1.



ANARKOMIX EL ORACULO

El omnisciente manantial de la sabiduría vuelve a volcar generosamente su incommensurable erudición para beneficio de todos aquellos que lo consultan. He aquí algunas preguntas:

Paula Gómez pregunta: 1) ¿Quién es el padre del hijo de Poderosa? 2) ¿Se sabe algo sobre los poderes del hijo de Mirage? 3) ¿Qué pasó con los Nuevos Guardianes que surgieron en Millennium?

Respuestas: 1) Nadie. La criatura fue concebida por medios místicos merced a la magia de Arion, el abuelo de Kara. 2) El hijo de Mirage murió antes de nacer. 3) Estaban en la isla Kroef custodiando a los Chosen, pero se separaron después de que estos se sacrificaran para salvar al Universo del temible Entropy. Aparecieron por última vez en Green Lantern n.35.

Jose Luis Boterberg insiste: 1) ¿La escuela de dibujo de Carlos Garaycochea tiene sistema de clases por correo? 2) ¿Ya salió el video en el que Carlos Garaycochea enseña dibujo? ¿Dónde se consigue? 3) ¿Qué temática toca la obra Casos Violentos de Neil Gaiman? 4) ¿En qué cómics trabajaban en el Reino Unido Gaiman, Milligan y Morrison antes de pasarse a la DC? 5) ¿Jim Lee nació en China? ¿Es un chino truco? ¿Y Jae Lee? 6) ¿Cuántos capítulos hay de Pepe Sánchez? ¿Se siguen haciendo nuevos capítulos?

Respuestas: 1) No. 2) Sí, está en todos los buenos kioscos de Buenos Aires. 3) Es una especie de policial con mucho de autobiográfico y mucho de borrosos recuerdos infantiles. 4) En casi todos los cómics que se publican en el Reino Unido. Sería imposible enumerarlos. 5) Jim Lee y Jae Lee nacieron en Corea del Sur. 6) Hay 222 capítulos y no, no se están

produciendo nuevos.

Ignacio Fernández Paupy pregunta: 1) ¿En qué año hizo Breccia Sargento Kirk? 2) ¿Cuántas historias de Martha Washington hay? 3) ¿Cuántos capítulos tiene Akira? 4) ¿Qué opinas de la porquería de la Muerte de Clark Kent? 5) ¿Podrían darme información sobre Dionnet y Gal? 6) ¿Judge Dredd sigue en 2000 A.D.? 7) ¿Qué significa 2000 A.D.? **Respuestas:** 1) Lamento decirte que Breccia nunca hizo Sargento Kirk. 2) Dos miniseries, dos especiales y dos o tres historias cortas. 3) 38. 4) Otro delito y van... 5) No en esta sección.



Escribí al Correo para que les dediquen la columna El Autor del Mes. 6) No, aparece sólo ocasionalmente. 7) A.D. son las siglas de Anno Domini, que en latín significa Año del Señor. En castellano se usa más la sigla D.C. (Después de

Cristo).

Facundo Velilla pregunta: 1) ¿Me podrían dar una lista de todo el material existente sobre el Hellboy de Mike Mignola? 2) De este material, ¿qué cosas están editadas en castellano y por qué editorial? 3) Les pido lo mismo, pero referido a Sin City.

Respuestas: 1) Hay una miniserie de cuatro comic-books a color (Seeds of Destruction), una saga en blanco y negro que se serializó en Dark Horse Presents (The Wolves of St. August), uno o dos unitarios y The Corpse, una historia que se serializa de a dos páginas en los catálogos de las distribuidoras americanas. 2) Norma editó la miniserie en comic-books y todo el material en blanco y negro apareció en la revista Címic.

3) Norma publicó la primera parte como serie en Címic y luego como álbum. Las secuelas se publicaron como miniseries de comic-books y los unitarios aparecieron en Címic.

Roberto Pérez Escalá pregunta: 1) ¿Qué está haciendo Berni Wrightson? 2) ¿Qué está haciendo Kelley Jones? 3) Actualmente, ¿Mignola sigue con su Hellboy? 4) ¿Les parecen buenas las secuelas de Sin City? 5) ¿Zinco publica algo de Vertigo? 6) ¿Cuáles son las tres series de Vertigo que más les gustan? 7) Ya que esto es un oráculo, ¿para cuándo un acertijo?

1) Ilustrando una saga de Aliens en Dark Horse Presents. 2) Dibujando el comic mensual de Batman y preparando la tercera parte de Red Rain. 3) Sí. 4) Sí. 5) Sí. 6) Casi todos coincidimos en Sandman, Preacher y Hellblazer. 7) Pedazo de animal con pretensiones de erudito: los oráculos revelamos verdades ocultas. Las que plantean acertijos son las esfinges.

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Seguimos festejando los cumpleaños de los autores de cómics que se lo merecen, omitiendo siempre la cantidad de años que cumplen, para no mandarlos en cana. A todos, muchas felicidades!

1/11: Oswal y José Ortiz.
2/11: Cacho Mandrafina, Steve Ditko y Tom Lyle.
3/11: Tom Grindberg, Jesús Blasco y Takao Saito.

4/11: Eduardo Mazzitelli.
5/11: Jim Steranko y Robert Loren Fleming.
9/11: Eduardo Maicas, Bill Mantlo y Stan Drake.
10/11: Neil Gaiman.
11/11: Dave Cockrum, Carl Potts y Goseki Kojima.
14/11: Philippe Caza.
15/11: Ariel Olivetti.
16/11: Richard Howell.
19/11: Steve Lightle.

21/11: Pablo Fayó.
22/11: Roy Thomas.
23/11: Eduardo Rizzo.
24/11: Horacio Altuna.
25/11: Jorge Sanzol, Chris Claremont y Jean-Pierre Dionnet.
26/11: Fontanarrosa, Charles Schultz, Pat Broderick y Dan Green.
28/11: Jerry Ordway y Francois Boucq.
30/11: Alan Moore, Keith Giffen y Gerard Lauzier.

ANARKOMIXTOPTEMS

Hoy estrenamos un nuevo ranking, creado a partir de las propuestas de los lectores. Se trata de Mejor Personaje Argentino, que ocupará el espacio que deja Mejor Personaje, donde Batman sigue ganando por escándalo, a tal punto que tiene más votos que los seis personajes que lo siguen, sumados. Para que tu favorito figure en estos rankings, mandá tu voto a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital (1427).

MEJOR REVISTA

- 1) SANDMAN (DC/Vertigo)
- 2) Sin City (Dark Horse)
- 3) Incredible Hulk (Marvel)
- 4) X-Men (Marvel)
- 5) Spectre (DC)
- 6) Spawn (Image)
- 7) Hellblazer (DC/Vertigo)
- 8) Legion of Superheroes (DC)
- 9) Aquaman (DC)
- 10) Madman (Dark Horse)

© Todd McFarlane



MEJOR DIBUJANTE

- 1) TODD MCFARLANE (Spawn)
- 2) Mike Mignola (Hellboy)
- 3) Frank Miller (Sin City)
- 4) John Byrne (Wonder Woman)
- 5) Jim Lee (Gen 13, varias portadas)
- 6) Kelley Jones (Batman)
- 7) Simon Bisley (Death Dealer, varias portadas)
- 8) George Pérez (I-Bots)
- 9) Norm Breyfogle (Metaphysique)
- 10) Brian Bolland (varias portadas)

MEJOR GUIONISTA

- 1) FRANK MILLER (Sin City, Martha Washington)
- 2) Neil Gaiman (Sandman)
- 3) Alan Moore (From Hell, WildCATS)
- 4) Peter David (Hulk, Aquaman, Spider-Man 2099)
- 5) Grant Morrison (Invisibles)
- 6) Garth Ennis (Preacher, Goddess)
- 7) Peter Milligan (Shade, Egypt)
- 8) Jamie Delano (Man Bat, The Horrorist)
- 9) James Robinson (Starman, Vigilante)
- 10) Matt Wagner (Sandman Mystery Theatre)

PERSONAJE ARGENTINO

- 1) CAZADOR (Lucas y los Cazadores)
- 2) Nippur de Lagash (Robin Wood)
- 3) Cybersix (Carlos Trillo y Carlos Meglia)
- 4) El Eternauta (H.G.Oesterheld y Solano López)
- 5) Mafalda (Quino)
- 6) Matías (Sendra)
- 7) Pi-Pío (García Ferré)
- 8) Patoruzú (Dante Quinterno)
- 9) Inodoro Pereyra (Fontanarrosa)
- 10) Andrés Amorfi (?!)

"Hoy el humor es más satírico que en las décadas anteriores. El peso de los problemas sociopolíticos es importante y se nota mucha bronca en la gente. Y además está el sexo, que para mí no tiene nada que ver con el humor, pero tiente a muchos por lo fácil".

Eduardo Ferro.

"Lo que no soporto de la cultura corporativa es que permite que la gente que no tiene capacidad creativa ejerza la autoridad sobre los que sí la tienen".

Jeff Smith.



© DC Comics



© Frank Miller



© Lucas

"Jack Kirby fue el mejor dibujante americano que ha existido, sacando a los clásicos. Comparado con los que dibujan superhéroes ahora, era genial. El Kamandi de Kirby era una maravilla, ahora todo se ha hecho basura comercial".

Micharmut.

"El reinado de Marvel fue tan largo, que mucha gente del comic creyó que ese estilo era el único camino hacia el éxito. Esta es una noción errónea y que cada día nos cuesta más cara".

Frank Miller.